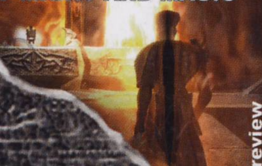
DVD JOC FULL! Gothic II

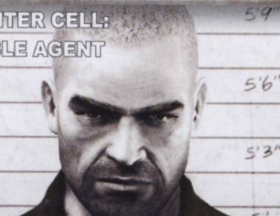
LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2006 13,5 LEI

PRESENTS
A M. GHINEA & cioLAN REVIEW

Gothic 3







DEMOS: FIFA MANAGER 07 ■ SAM & MAX: EPISODE 1 CULTURE SHOCK ■ SID MAYER'S RAILROADS! ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ PRO EVOLUTION SOCCER 6
MODS: MISTAKE OF PYTHAGORAS ■ SPACE HULK II: DESCENT TO PURGATORIUM ■ THE THIRD REICH FILME: ARMY OF TWO ■ THE DARKNESS ■ DEVIL MAY CRY 4
■ HUXLEY ■ CLIVE BARKER'S JERICHO ■ TRACKMANIA UNITED UTILITARE: FORCEWARE 93.71 ■ ATITOOL 0.25B16 ■ TOTAL COMMANDER ULTIMA PRIME 2.0





LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

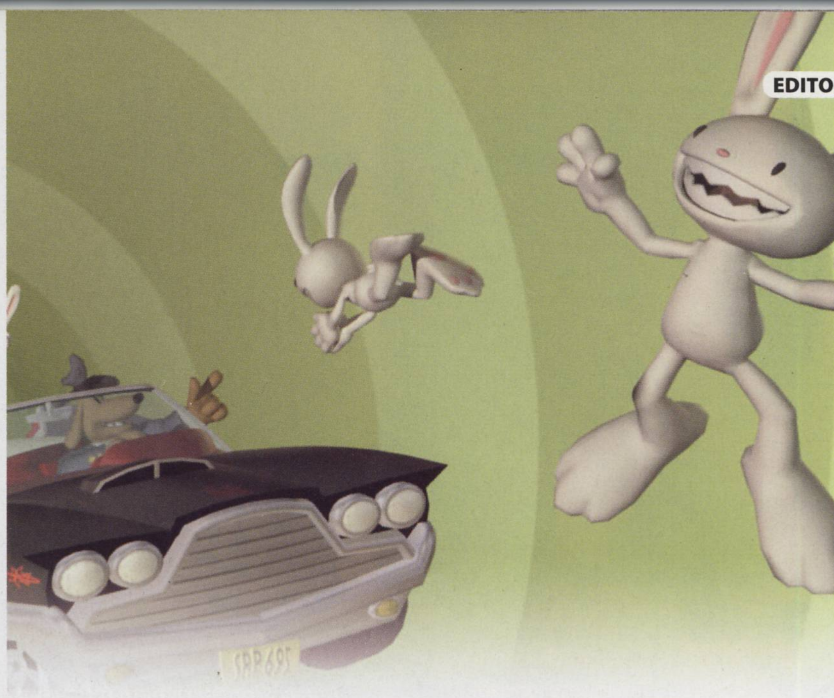
Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.



Mitza, ianuarie 2005: *„[...]ce sequel-uri de calibru ne-au mai năpădit în ultima vreme.[...]Vreau şi altceva decât NOS, monştri din IAD, orci şi castele medievale".* Doi ani sunt ca şi făcuţi, iar vedetele sunt Sam Fisher, Need for Speed X (tot primul a fost cel mai de impact), un nou Battlefield şi, bineînţeles, eroul necunoscut. De Sam şi Max nu spun nimic. Totuşi, se întorc după 13 ani de la superbul Hit The Road, timp în care le-am dus cu toţii dorul. Ca de obicei, speranţe sunt, dar la fel se prezenta situaţia şi acum câţiva ani. Ce s-a schimbat ?! În principiu, nimic, aşa că îmi vine tot mai greu să cred că The Witcher, Kane şi Lynch vor aduce aerul proaspăt aşteptat de toată lumea. Îmi este teamă că se vor rezuma la a fi jocuri bune care probabil vor însuma multe elemente reuşite din alte foste glorii. Toată lumea a început cursa spre foto-realism şi sunt primul care se roagă pentru reuşita lor. După ce vor pune şi sunetul pe 20.1, poate se va mai trezi câte un nebun să strice liniştea companiei şi să propună şi un brainstorming pentru gameplay. Şi dacă toţi vor fi de acord că acest lucru nu-i opreşte din calea spre împlinirea absolută, poate ceva se va schimba. Şi totuşi, până atunci Who ***Wii***ll save the day?

Mitza, ianuarie 2005: *„Vreau să nu ne complacem în normalitatea asta şi să ne aducem aminte de ce sunt jocurile atât de speciale. Nu ne lăsaţi să devenim doar o altă „industrie".*

■ **Rzarectha**



TOP 3 / REDACTOR



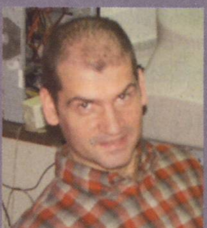
cioLAN
1. Sam & Max Episode 1: Culture Shock
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Splinter Cell: Double Agent



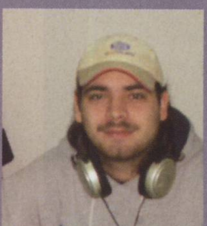
BogdanS
1. Teac PowerMax HP-11
2. Nintendo DS Lite
3. Logitech Cordless Internet Handset



Locke
1. Dark Messiah of Might and Magic
2. Battlefied 2142
3. Gothic 3



Marius
1. Gothic 3
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Sam & Max Episode 1: Culture Shock



Rzarectha
1. Sam & Max Episode 1: Culture Shock
2. Splinter Cell: Double Agent
3. Gothic 3



KiMO
1. Dark Messiah of Might and Magic
2. Splinter Cell: Double Agent
3. Gothic 3

cuprins cd/dvd

Demo

FIFA Manager 07 (DVD)
Melbourne Cup Challenge
Pro Evolution Soccer 6 (DVD)
Sid Meier's Railroads! (DVD)
Sam & Max Episode 1 - Culture Shock
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (multi) (DVD)

MODs

Mistake Of Pythagoras (Half-Life 2) (DVD)
Space Hulk 2: Descent to Purgatorium (Warhammer 4,000: Dawn of War) (DVD)
The Third Reich (Unreal Tournament) (DVD)

Filme

Age of Conan: Hyborian Adventures (DVD)
Army of Two
The Darkness (DVD)
Devil May Cry 4 (DVD)
Enemy Territory: Quake Wars (DVD)
Gears of War (DVD)
Huxley
Clive Barker's Jericho
Metro 2033 (DVD)
Medal of Honor: Airborne (DVD)
Trackmania United

Imagini

Aion: The Tower of Eternity
Armored Core 4
Gods & Heroes: Rome Rising
Anarchy Online: Lost Eden
Rainbow Six: Vegas

Wallpaper

Warhammer 40k: Dawn of War - Dark Crusade
Hellgate London
Sexy Beach 2
Star Trek: Legacy

Screensaver

F.E.A.R. (DVD)
Nintendogs

Drivere

ATI Catalyst 6.9 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

Patch

Dark Messiah of Might and Magic v1.01 (DVD)
DEFCON v1.1
El Matador v1.1 (DVD)
Gothic 3 v1.09 (DVD)
Sid Mayer's Railroads! v1.01
Stronghold Legends v1.11
X3: Reunion v1.4.03 - v2.0.01 (DVD)

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.410 Beta

Freeware

ATITool 0.25 Beta 16 pre8
Combined Comunity Codeck Pack 07-22
FlashGet 1.73 build 128 (DVD)
Hamachi 1.0.1.0 Final
MPlayer for Windows (Full) 1.2 (DVD)
RivaTuner 2.0 RC 16.1

Shareware

AVI MPEG WMV Joiner 1.9.85.1114 (DVD)
Easy CD Ripper 2.38 (DVD)
Media Center 12.0.111 Beta (DVD)
Speed Video Splitter 2.4.26.9
Total Commander Ultima Prime 2.0 (DVD)
WinZip 10.0.7245 (DVD)
XP Smoker Pro 5.2

EXTRA

Frozen Bubble (versiune completa)
Neverball (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Gothic II



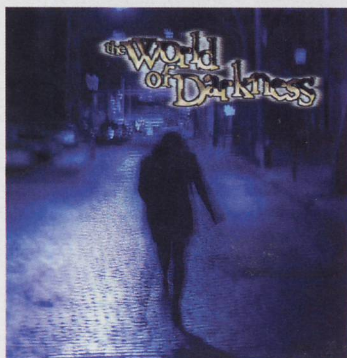
Ho! Ho! Ho! Moş Crăciun vine mai repede cu LEVEL. Uitaţi toate reclamele la detergent care promit aceeaşi chestie, la noi e pe bune. Nu de alta, dar jocul full este Gothic. Şi nu oricare, Gothic II! Să-mi moară renii de vă mint! Pe scurt, tot ce v-a plăcut la Gothic, dar la o scară mai mare. O lume mai întinsă, mai multe quest-uri, mai multe aventuri, mai multe ore în care o să vă pierdeţi în universul magic al lui Gothic II! (plus că ăsta o să vă şi meargă pe calculatoare)

Atenţie!!!! CD-ul Demo din acest număr conţine şi a treia parte a kit-ului de instalare a jocului full de luna aceasta, Gothic II.

DECEMBRIE 2006

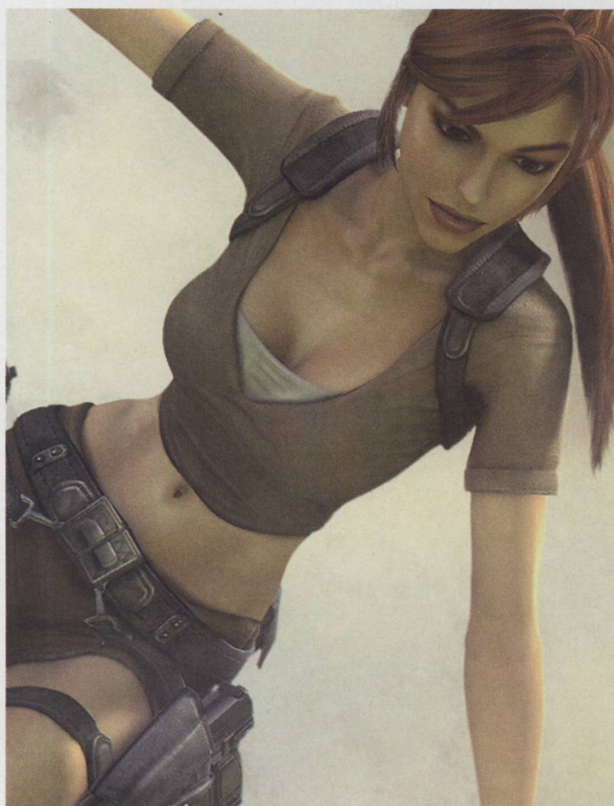
CCP + WHITE WOLF = LOVE

Pentru cei care aţi deschis mai târziu ochii sau nu staţi prea bine cu memoria numelor, CCP este compania islandeză din spatele fenomenului EVE Online. White Wolf este „tăticul" lui World of Darkness, universul sumbru care „ţine în spate" o serie dintre cele mai populare pen&paper RPG-uri, printre care se numără şi Vampire: The Masquerade, Werewolf : the Forsaken. Contactată de CCP pentru un posibil Trading Card Game EVE, White Wolf a dus lucrurile mai departe şi le-a propus islandezilor un parteneriat foarte profitabil. Pentru ei, dar în aceeaşi măsură şi pentru noi. De ce spun asta? Pentru că fiecare dintre cele două companii va face ce ştie mai bine cu proprietăţile intelectuale ale celeilalte. White Wolf se va ocupa de romane, board games şi alte giumbuşlucuri tipărite situate în universul EVE, iar CCP, cel mai probabil, va primi undă verde pentru un MMORPG World of Darkness.



LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY, ANUNŢAT

În 2006, sânii Larei au împlinit zece ani. Mulţi ani şi multe cupe înainte, băieţi. Pentru a sărbători cum trebuie evenimentul, oamenii de la Eidos s-au gândit să-i mai pună încă o dată la treabă în Lara Croft Tomb Raider: Anniversary, un remake al primului Tomb Raider, apărut în - n-o să ghiciţi niciodată - 1996. Adică acum 10 ani. Aventuri vechi, engine nou şi aceleaşi... pistoale apetisante pe care le ştim şi le-am iubit încă din 1996. To(r)tul în primăvara lui 2007.



GEARS OF WAR PENTRU PC, LA SFÂRŞITUL ANULUI VIITOR?

Ei, oarecum ne aşteptam la asta, dat fiind că Microsoft obişnuieşte, în cazul unor jocuri cu potenţial mare la vânzări, să menţină cât mai mult exclusivitatea în favoarea propriilor console, în speţă Xbox 360. Aşadar, informaţia conform căreia Gears of War pentru Windows Vista va fi lansat la finele anului 2007 pare cât se poate de adevărată. Nemţii de la Console Wars au fost primii care au muşcat-o cu sete, imediat după ce au citit lista lansărilor Microsoft-iene pentru Elveţia, care exact asta zice: „Gears of War pentru PC, disponibil în ultima parte a anului 2007." Ca fapt divers, cu această ocazie am aflat că jocului i-a fost refuzată clasificarea de către biroul de rating german, care i-a interzis comercializarea pe întreg cuprinsul ţării. Amatorii pot oricând să-l importe, totuşi, dintr-o ţară vecină, până când Microsoft va lua hotărârea să-i modifice conţinutul.





TEST DRIVE UNLIMITED PENTRU PC, AMÂNAT

Atari a mormăit în direcţia băieţilor de la FiringSquad, anunţând că au decis amânarea lansării jocului Test Drive Unlimited pentru PC, PS2 şi PSP. Prin urmare, jocul, care este disponibil deocamdată doar pentru Xbox 360, va vedea lumina zilei pe restul platformelor în februarie 2007, şi nu în toamna 2006, cum ne-au amăgit iniţial.

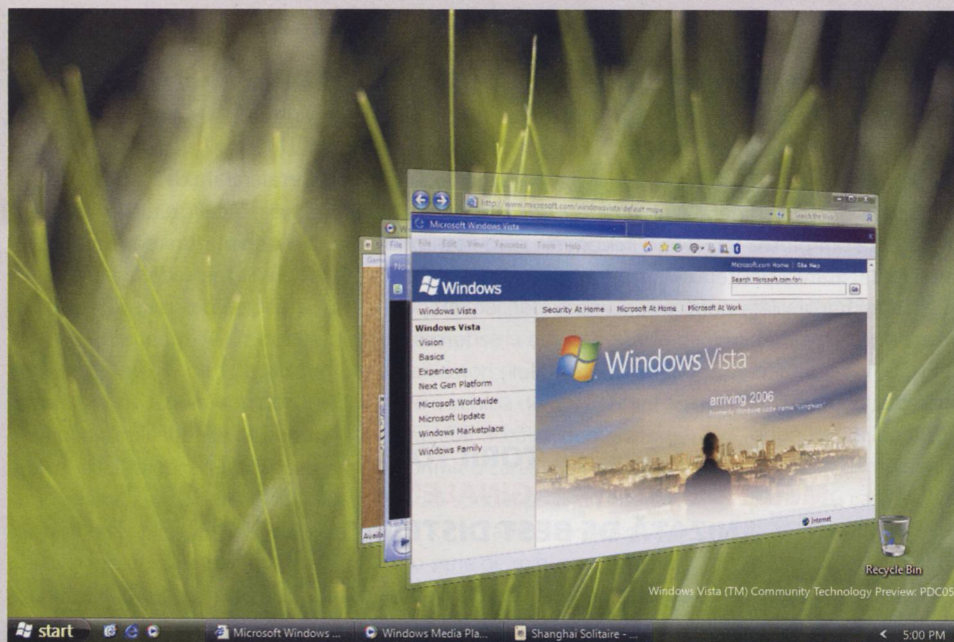


LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2006

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**129**
2. World of Warcraft	**44**
3. FIFA 07	**36**
4. Call of Juarez	15
5. Company of Heroes	14
6. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	10
7. Age of Pirates: Caribbean Tales	8
8. Caesar IV	8
9. GTR 2	6
10. Joint Task Force	0

Top preluat de pe www.level.ro



WINDOWS VISTA ESTE GOLD!

Ați auzit bine, tovarăşi! Microsoft a trâmbițat vestea prin intermediului site-ului oficial şi a anunțat în acelaşi timp că sistemul de operare Windows Vista a luat drumul producției. Acum nu îmi mai rămâne decât să aştept hardware-ul şi software-urile care vor face din Vista, chipurile, o experiență unică. Primul pas logic în această direcție îl constituie achiziția unei plăci video DX10. GeForce 8800 GTX de la NVIDIA este prima care suportă complet noile funcții DirectX din Vista, însă perspectiva falimentului în care m-aş bălăci după respectivul efort financiar nu prea mă încântă. Mă-mprumută careva cu 600 de euro?

Era să uit, Microsoft plănuieşte să lanseze Windows Vista pe 30 ianuarie 2007. Şi cam atât. Cred.



CRYSIS, AMÂNAT

Programat pentru lansare în trim.I 2007, mult aşteptatul Sci-Fi FPS Crysis, rezultat al colaborării Crytek-EA, a fost mutat în anul fiscal 2008, deci după aprilie 2007. Pentru această perioadă a mai fost anunțat şi co-op-ul Army of Two, joc pentru PS3 şi 360. EA a mai confirmat ca fiind în lucru Sims 3 (PC, Wii şi PS3), LOTR, SimCity şi jocul The Simpsons, aşteptat să însoțească filmul The Simpsons în 2007.



UBISOFT PUBLICĂ STAR TREK

Ubisoft, unul dintre cei mai importanți editori de jocuri video, a anunțat un acord cu Bethesda Softworks în vederea publicării jocurilor Star Trek: Legacy pentru Xbox 360 şi PC, Star Trek: Tactical Assault pentru Nintendo DS şi Sony PlayStation Portable, precum şi Star Trek: Encounters pentru PlayStation2. Lansarea în Europa a acestor trei titluri va avea loc în luna decembrie a acestui an.

În Star Trek: Legacy jucătorul va întruchipa un amiral de flotă de război; iar în această calitate, îi vor fi testate abilitățile tactice şi strategice în înfruntări în timp real. La nivel grafic, jocul oferă redarea fidelă a navelor de război, modelarea reală a daunelor şi efecte vizuale spectaculoase. Povestea acestui joc cuprinde universul Star Trek în totalitatea sa, începând de la seriile originale şi până la Star Trek: Enterprise, cu incursiuni în lumile din The Next Generation, Deep Space Nine şi Voyager. Profitând de avantajele consolelor din noua generație, Star Trek: Legacy include câmpuri de luptă dinamice tridimensionale, cu peisaje spațiale spectaculoase şi suport multiplayer complet. Jocul este dezvoltat de echipa Mad Doc Software, creatoarea apreciatului Star Trek Armada II.

Star Trek: Tactical Assault propune lupte aeriene în timp real care se desfăşoară în universul specific filmelor şi serialelor Star Trek. Jucătorul are la dispoziție o multitudine de modele de nave de război, armament şi rase de extratereştri, conforme universului Star Trek. Te vei putea implica în lupte single player, în campaniile Federației sau în cele Klingoniene sau îți vei putea înfrunta adversarii în dueluri multiplayer wireless. Jocul este dezvoltat de echipa Quicksilver Software, creatoarea popularului Star Trek: Starfleet Command.

Star Trek: Encounters este un « shoot 'em-up » arcade care te va purta în lupte spațiale într-o lume cu nave, personaje şi arme adunate de-a lungul istoriei de 40 de ani a universului Star Trek. Preia comanda navei tale spațiale şi declanşează haosul în galaxie pentru a-ți apăra echipajul şi pentru a-ți distruge inamicii în lupte nimicitoare. Jocul este dezvoltat de Scotland-based, 4J Studios.



LINE-UP-UL NINTENDO WII PENTRU EUROPA

Nintendo a anunțat că, până la sfârșitul anului, vor fi lansate în Europa 27 de titluri Wii. Iată lista completă:

Nintendo
Wii Sports (inclus cu Wii)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii Play (inclusiv Wiimote)

Activision
Call of Duty 3
Marvel: Ultimate Alliance
Tony's Hawk's Downhill Jam

EA
Madden NFL 07
Need for Speed Carbon

Midway
Happy Feet
Rampage: Total Destruction

Sega
Super Monkey Ball: Banana Blitz

System 3
Gottlieb Pinball Classics
Super Fruit Fall

THQ
Cars
Barnyard
Spongebob Squarepants: Creature from the Krusty Krab

Ubisoft
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Far Cry: Vengeance
GT Pro Series
Monster 4x4: World Circuit
Open Season
Rayman Raving Rabbids
Red Steel
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

De asemenea, mai sunt pregătite 31 de titluri „retro", care vor fi disponibile în schimbul a:

NES Games - 500 puncte Wii (5 euro)
SNES Games - 800 puncte Wii (8 euro)
Genesis - 800 puncte Wii (8 euro)
TG16 - 600 puncte Wii (6 euro)
N64 - 1000 puncte Wii (10 euro)

Partea cea mai bună este că Nintendo Wii va fi lansat și în România tot pe 8 decembrie (sincer, nici nu-mi făceam speranțe), adică în rând cu restul lumii. Pentru că în viziunea celor de la Nintendo și România face parte din Europa, thank you, thank you, thank you.

JOWOOD VA CUMPĂRA DREAMCATCHER

Se pare că „Ze Germans" vor cu tot dinadinsul să invadeze America de Nord. În acest scop, JoWood intenționează să pună mâna (și jugul hitlerist) pe compania canadiană DreamCatcher. O mișcare foarte inteligentă din partea lor, având în vedere relațiile de strânsă prietenie dintre DreamCatcher și piața nord-americană.

Întotdeauna mi-am închipuit că o să se întâmple exact invers (unde cumpărătorul lui JoWood ar fi fost un texan bogat, mafia irlandeză sau poate chiar DreamCatcher), mai ales că acum un an și ceva JoWood nu părea a fi o companie din cale afară de înstărită, în sensul că, deși plutea, orice greutate în plus ar fi trimis-o în abis. I-o fi murit o mătușă bogată sau i s-o fi născut un Gothic la fel de bogat. Sau poate s-au legat frați de cruce cu un fermier columbian...

CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - OCTOMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârșitul lunii octombrie 2006 de Best Distribution și LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele premii:

Jocul **Need for Speed Carbon** a fost câștigat de Bogdan Dragoș Virgil Mănescu din Bacău (care a achiziționat jocul FIFA 07).

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Ovidiu Maereanu din Timișoara (care a achiziționat expansion pack-ul Warcraft III: The Frozen Throne).

Banii necesari achiziționării jocului **FIFA 07 pentru PlayStation 2** (159,89 lei) îi vor fi returnați Anei Maria Radu din București.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câștigat de Levente Csaba Gordan din Satu Mare (care a achiziționat jocul Diablo II).

Două **postere cu jocul El Matador** au fost câștigate de George Radu Spătaru din Bacău (care a achiziționat jocul StarCraft) și de Matei Petru Racoveanu din București (care a achiziționat jocul Warcraft III: Reign of Chaos).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitați: „Merită să joci originale!" și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

UBISOFT SĂRBĂTOREȘTE 20 DE ANI DE EXISTENȚĂ

Într-un cadru festiv, amenajat chiar în sediul firmei, alături de partenerii de afaceri și parteneri media, au fost expuse realizările internaționale ale grupului, dar și ale studioului din România. Gazda evenimentului a fost Sébastien Delen, director general al studioului, care a prezentat pe scurt evoluția grupului în cei 20 de ani de existență și poziția de lider pe care o ocupă în momentul de față în cadrul industriei de jocuri video. „Suntem foarte mândri că facem parte din această poveste de succes", a declarat domnul Delen. „Ubisoft România este primul studio de producție înființat de Ubisoft în afara granițelor Franței. Aventura românească, începută acum 12 ani cu patru programatori și doi artiști grafici, s-a transformat într-un studio profitabil, unde în prezent activează aproape 400 de specialiști în diverse domenii: programare, grafică, design. De-a lungul celor 14 ani de existență am dezvoltat sau am participat la dezvoltarea unor titluri apreciate atât de consumatori, cât și de criticii de specialitate, printre care se numără: Chessmaster 10th Edition, Silent Hunter 3, Blazing Angels: Squadrons of World War II, Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie. Acest fapt a atras nu numai aprecierea în cadrul grupului, ci și recunoașterea talentului și creativității românești la nivel mondial." Piesa de rezistență a serii au constituit-o demonstrațiile de jocuri pe console de noua generație, printre care și Blazing Angels: Squadrons of World War II pentru PS3. Acest joc de lupte aeriene a fost dezvoltat în studioul din România. Blazing Angels a fost lansat în a doua jumătate a lunii noiembrie, fiind unul dintre titlurile de lansare a consolei PlayStation 3 de la Sony. Totodată, este primul joc pentru această consolă dezvoltat în România.

FANTASY GAMES A LANSAT WORLD OF WARCRAFT - TRADING CARD GAME ÎN ROMÂNIA

În data de 28 octombrie, la Bucureşti în librăria Cărtureşti, Fantasy Games a lansat World of Warcraft – Trading Card Game. Pentru cei care încă n-au aflat (deşi am publicat câteva articole pe marginea subiectului) cu ce se mănâncă un TCG, dăm şi o mică explicaţie. Un TCG este un tip de joc de strategie ce foloseşte cărţi de joc. Jucătorii pot colecţiona sau pot schimba cărţile între ei de comun acord, la fel ca orice surprize şi autocolante colecţionabile. În plus, cu pachetele formate din aceste cărţi de joc, doi sau mai mulţi jucători se pot duela într-un tip nou de joc tactic, captivant şi foarte dinamic.

În cadrul lansării au avut loc demonstraţii interactive cu ajutorul cărora cei prezenţi au putut învăţa regulile de bază ale jocului. Participanţii la aceste demonstraţii s-au folosit de pachete speciale demonstrative puse la dispoziţie de către organizatori şi au fost îndrumaţi de către o echipă demo. Cei care au completat această demonstraţie au primit o carte promoţională tipărită special pentru lansare.

Tot în cadrul lansării au avut loc o serie de mini-campionate destinate deschiderii programului competiţional WoW TCG din România. Fiecare concurent a primit la înscrierea în competiţii un talon de membru (UDE Membership Card) care conţine un număr unic cu care se va putea regăsi, în funcţie de punctele acumulate în toate campionatele la care va participa, în clasamentul internaţional al jucătorilor de WoW TCG. În funcţie de punctele obţinute, jucătorii se vor putea înscrie în Campionatul National de WoW TCG care va fi organizat în primăvara anului viitor. Cei mai buni jucători din România vor avea ocazia să participe la Turneele



Internaţionale organizate în SUA, Japonia şi în Europa de Vest, turnee cu premii in valoare de sute de mii de euro.

Dacă doriţi să aflaţi mai multe, site-ul oficial al celor de la Fantasy Games este www.fantasygames.ro.



ELECTRONIC ARTS INVESTEŞTE ÎN EDUCAŢIA TINERILOR ROMÂNI

Electronic Arts România a anunţat deschiderea unui centru de excelenţă destinat perfecţionării studenţilor din cadrul Facultăţii de Automatică şi Calculatoare (Politehnica Bucureşti).

Centrul beneficiază de o investiţie totală ce se estimează că va depăşi 100.000$ în următorii trei ani de desfăşurare a programului şi reprezintă sprijinul pe care EA îl oferă dezvoltării viitorilor profesionişti din IT. Prin acest proiect Electronic Arts România îşi propune să contribuie la creşterea nivelului de competitivitate al studenţilor programatori şi la construirea unei societăţi româneşti meritocratice.

Centrul de excelenţă oferă tuturor studenţilor din cadrul Facultăţii de Automatică şi Calculatoare posibilitatea de a beneficia de cursurile ţinute de personalităţi marcante din cadrul Electronic Arts (atât din străinătate, cât şi din România), precum şi de corpul profesoral existent. Cursurile vor cuprinde elemente de tehnologia programării de jocuri, J2ME/C++ pentru platforma de mobile şi de PC/console.

„Studiile arată că numărul tinerilor români care optează pentru o carieră în domeniul IT&C este în continuă creştere, iar pentru atingerea obiectivelor pe care aceştia şi le propun este necesară nu numai dorinţa de a se perfecţiona în permanenţă, dar şi posibilitatea efectivă de a realiza acest lucru," susţine Mihai Pohonţu, General Manager al Electronic Arts România. „Prin acest centru de excelenţă ne propunem să le oferim studenţilor mijloacele tehnice şi informaţionale de care au nevoie pentru a ajunge la un nivel de pregătire superior."

SE VOR LANSA DECEMBRIE 2006

Rayman Raving Rabbids	Ubisoft
Star Trek Legacy	Bethesda Softworks
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft
Resident Evil 4	Ubisoft
Limbo of the Lost	G2 Games
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	THQ
The Mark PC	JoWooD
Eragon	Vivendi
Myst Online: Uru Live	GameTap
Ancient Wars - Sparta	Playlogic

ŞTIRE LUNGĂ CU MULTE CIFRE

Cu al doilea semestru al anului fiscal 2007 încheiat la 30 septembrie, numele grele din industrie au început să facă publice cifrele cu care se mândresc (sau nu!) pentru această perioadă. Pe scurt, până acum ştim următoarele:

THQ

Pentru trim. II 2007: vânzări de 240,2 milioane USD, creştere de 68% faţă de trim. II 2006.

Saints Row, Company of Heroes şi Disney Pixar's Cars au fost jocurile care au contribuit cel mai mult la succesul acestui semestru.

Pentru trim. I şi trim. II 2007: vânzări de 379 milioane USD, creştere de 25% faţă de prima jumătate a anului fiscal 2006.

Electronic Arts

Pentru trim. II 2007: vânzări de 784 milioane USD, creştere de 16% faţă de trim. II 2006.

Madden NFL 07, NCAA Football 07, FIFA 07, NBA Live 07 şi NHL 07 au adus cei mai mulţi bani în visteria EA, cu un NCAA Football 07 vândut în peste 2 milioane de exemplare în această perioadă.

Aşteptările pentru trim.III – 2007: 1,2-1,3miliarde USD, iar pentru întreg anul fiscal 2007: 2,95-3,13 miliarde USD. PIB-ul nostru cât mai este?

Midway

Pentru trim.II 2007:

Vânzări de 27,4 milioane USD

Cu speranţa ca Mortal Kombat: Armageddon şi Unreal Anthology se vor descurca bine pe piaţă, cei de la Midway speră ca vânzările din trim.III 2007 să le aducă 86 milioane USD.

Ubisoft

Pentru trim.I şi trim. II 2007: vânzări de 218,4 milioane USD, creştere de 13% faţă de prima jumătate a anului fiscal 2006.

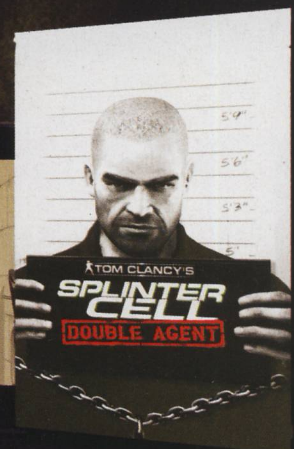
Pentru trim. III 2007, care se închide la 31.12.2006, aşteptările celor de la Ubisoft se ridică la 342,9 milioane USD, deci mai mult decât au vândut în primele şase luni. Probabil, ca tot omul, şi ei se bazează pe Moş Crăciun. Şi, bineînţeles, pe Wii şi PS3.

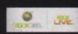
Aş mai fi spus şi că aici sunt banii dvs., dar mai bine nu.




17 400TX 18 400TX 19 400TX
17 17A 18 18A 19 19A 20


17 400TX 18 400TX 19 400TX
17 17A 18 18A 19 19A


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT




NINTENDO GAMECUBE


MOBILE VERSION
gameloft.com




18+


XBOX


PC
DVD
ROM


Plăsmuiri diavoleşti


Inginer Muscă, la ordinele dumneavoastră!

Ochiul întunecat care ne va lumina vieţile

Drakensang The Dark Eye

Chiar dacă ultimii trei ani vi i-aţi petrecut butonând Baldur's Gate şi/sau smiorcăindu-vă că RPG-urile nu mai sunt ce-au fost pe vremuri, încă nu a sosit timpul să vă luaţi zilele sau, mai rău, să aruncaţi PC-ul pe geam şi să vă căutaţi de lucru. Speranţe mai există, până şi pentru voi. Truditorii nemţi de la studiourile Radon Labs şi-au propus să redea genului RPG măreţia de altădată, unde prin „măreţie" mă refer la un party ales pe sprânceană, o lume în care jucătorul hălăduieşte liber ca paserea ceriului şi, nu în ultimul rând, un univers în care vorba dulce va conta la fel de mult cât oţelul amar.

Dacă nu sunteţi familiari cu trilogia Realms of Arkania (Das Schwarze Auge în limba lui Schumacher), ar fi cazul să vă puneţi la punct până la sfârşitul lui 2007, căci atunci ne va lovi Drakensang: The Dark Eye, cel de-al patrulea (din câte ştiu eu) CRPG plasat în universul The Dark Eye. Pentru cei care nu sunt la curent cu tradiţiile „erpegistice" din ţara lui Kaiser Vodă, The Dark Eye este un P&P (pen & paper) RPG nemţesc care tocmai a împlinit frumoasa vârstă de 20 de ani şi care a păcătuit cu mulţi tineri nevinovaţi la viaţa lui. Nu a detronat D&D-ul, dar la el în ţară este rege şi, din ce am văzut în Realms of Arkania, e mai mult decât capabil să ţină piept greilor.

La Baldur în poartă oare cine bate?

Când vine vorba de a împărtăşi „streinilor" măcar o mică parte din planurile lor diabolice, nemţii sunt din cale afară de secretoşi. Cei de la Radon au devenit vorbăreţi doar în prezenţa PC Games-ului „hitlerist" şi cu greu s-au lăsat traşi de limbă de câţiva vorbitori de limbă engleză. Întrebat la ce ar trebui să ne aşteptăm de la Drakensang, co-fondatorul companiei Radon Labs şi-a descris „copilul" ca fiind „Baldur's Gate îmbrăcat în 3D". Deoarece Herr Bernd Beyreuther susţine că este un fan înflăcărat al lui The Dark Eye şi al RPG-urilor în general, presupun că ştie exact la ce muncă s-a înhămat şi la ce riscuri s-a expus când a pus Drakensang şi Baldur's Gate în aceeaşi propoziţie. În principiu, Herr Doktor doreşte să readucă în atenţia publicului RPG-urile clasice, în care accentul este pus nu pe reflexele jucătorului, ci pe capacitatea lui de a descurca iţele unei poveşti ca la carte şi de a struni un party nărăvaş „tras" de o serie de personaje „croite" pentru cei care adoră statisticile kilometrice. Dialogul va fi dialog, vraja vrajă, bătaia bătaie şi va fi vreme pentru fiecare dintre ele. Rămâne de văzut dacă în iarna lui 2007 ne vom holba la Drakensang ca viţeii la poarta lui Baldur.

Să-nceapă Aventuria

Am fost informaţi că povestea din spatele lui Drakensang numără nici mai mult nici mai puţin decât 1000 de pagini de text. Adăugaţi o istorie care acoperă câteva mii de ani, douăzeci de ani de mâzgălituri cu pixul pe hârtie şi un ziar la care jucătorii de The Dark Eye se pot abona pentru a fi la curent cu ultimele bârfe din Aventuria şi aţi obţinut, cel puţin în teorie, un background şi un storyline. Fluviile de cerneală care au curs pe marginea lui The Dark Eye vor da multă apă la moară scenariştilor de la Radon. Din nou, detalii mai amănunţite nu au fost furnizate, dar având în vedere ce bijuterie a fost Realms of Arkania 3: Shadows over Riva (RPG în universul The Dark Eye), am toată încrederea că Drakensang, cel puţin la capitolul storyline, va fi şi pe placul celor mai îndârjiţi „erpegişti".

Goana după experienţă, glorie şi averi ne va purta paşii prin Aventuria, lumea din The Dark Eye. Un tărâm fantastic până în măduva pietrelor, Aventuria geme de bâzdâgăniile şi „meseriile" cu care ne-au obişnuit câteva zeci de ani de RPG-uri, başca vreo câteva plăsmuiri ale gânditorilor de la cârma lui The Dark Eye. Elfii umblă de nebuni prin păduri, dwarfii ciocănesc cât e ziulica de lungă... cunoaşteţi povestea. Ei, în Aventuria ne aşteaptă un storyline din păcate cam liniar pentru binele lui, sau cel puţin aşa ne sperie producătorii. Ca să ne mai taie din greaţa produsă de o liniaritate excesivă, Radeon promite că va împrăştia un număr impresionant de quest-uri secundare pe toată suprafaţa Aventuriei, lăsând la alegerea noastră modalităţile de rezolvare. Ni se promite că, de dragul realismului şi al „intelighenţiei", skill-urile non-combative vor fi câtă frunză şi iarbă şi vor juca un rol deloc de neglijat. Astfel, cei mici la stat, dar mari la sfat nu se vor simţi neglijaţi în


Ursule, pasăre sură

favoarea celor cu pumnul greu şi ţeasta tare, iar un dram de minte în plus poate însemna un car de conversaţie în plus. Ştiţi voi, modelul Fallout, când o inteligenţă mare deschidea noi opţiuni în fereastra de dialog... Una peste alta, suntem ademeniţi cu o adaptare pe PC cât se poate de fidelă a unui P&P complex, echilibrat, cu peste douăzeci de ani de experienţă....

Pe drumuri de munte...

Nu se ştie clar dacă vom apuca să explorăm fiecare colţişor al Aventuriei, dar câteva locaţii speciale au fost dezvelite. Una dintre ele este „inima" Aventuriei, Middenrealm, un „burg" cu o arhitectură inspirată puternic de cea din Franconia, Boemia şi Saxonia secolului paisprezece. Deci amatorii de castele medievale şi căsuţe albe cu floricele roşii la geam se vor simţi răsfăţaţi. Mai mult, pentru a construi o lume vie, credibilă, oraşele Aventuriei vor fi intens populate. O afirmaţie care m-a lăsat cu gura căscată a fost intenţia producătorilor de a introduce un oraş cu peste trei mii de locuitori. Sună extrem de bine, mai ales că au un an la dispoziţie să ridice conceptul de „lume vie" (surprins cel mai bine de Gothic) la următorul nivel. Iar când nu vom da din gură în civilizaţie, vom da cu barda în sălbăticie. Adică prin codri întunecaţi, tundre îngheţate, stepe călduţe... şi pot reda un întreg manual de geografie, dar nu este timp. Contează că o să avem de umblat, vorbit şi căsăpit de-o să ne iasă pe nas...

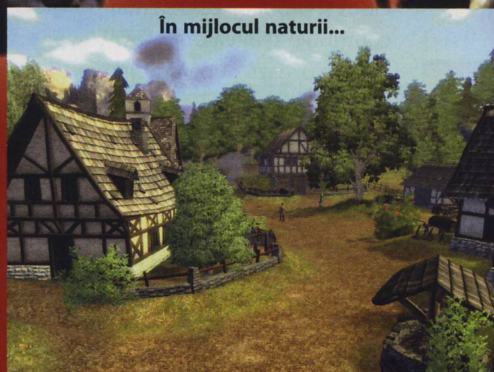
Nu ştiu câţi dintre voi ştiu sau îşi mai aduc aminte de sistemul de combat din Realms of Arkania. Vă reamintesc eu: perspectivă izometrică, ture, un şah puţin mai complicat. Radon Labs au realizat că un sistem de luptă bazat pe ture şi, implicit, care munceşte mult prea mult creierul şi mult prea puţin degetul şi care nu generează suficientă adrenalină nu ar fi cea mai potrivită alegere la momentul acesta. Aşa că au tras puţin cu ochiul în ograda lui Baldur şi s-au hotărât asupra unui sistem asemănător. I se vor aduce, bineînţeles, îmbunătăţiri, va fi mai tacticizat, o mulţime de variabile vor intra în „horă", dar în principiu le va aduce aminte gamerilor de o perioadă mai bună a RPG-urilor.

La final

Fie că D&D-ul i-a luat caimacul sau din cauză că nemţii sunt tare nepoliticoşi cu străinii (vezi Gothic 2: Night of the Raven), The Dark Eye se pare că nu e prea popular în afara Germaniei. Poate de-aceea Realms of Arkania: Shadows over Riva (finalul trilogiei) nu a primit onorurile ce i se cuveneau, deşi, alături de Planescape Torment (Guy Henkel, unul dintre „creierii" din spatele lui Torment, a dat cu sapa şi la Realms of Arkania), este unul dintre cele mai bune şi mai complexe RPG-uri ale tuturor timpurilor. Iar dacă Drakensang va fi măcar pe jumătate din ce a fost SoR la vremea lui, mă voi declara mulţumit. Apariţia lui Neverwinter Nights 2 m-a cam lăsat fără planuri de viitor. Eh, acum a apărut Drakensang la orizont, iar eu am din nou asupra cui să-mi îndrept toată atenţia... Vom reveni, sper, cât de curând, cu mai multe amănunte.

■ cioLAN

- **Producător** Radon Labs
- **Distribuitor** Anaconda
- **ON-LINE** www.drakensang.com
- **Data lansării** iarna 2007


În mijlocul naturii...


Început de lobotomie

Un duet mortal

KANE & LYNCH DEAD MEN

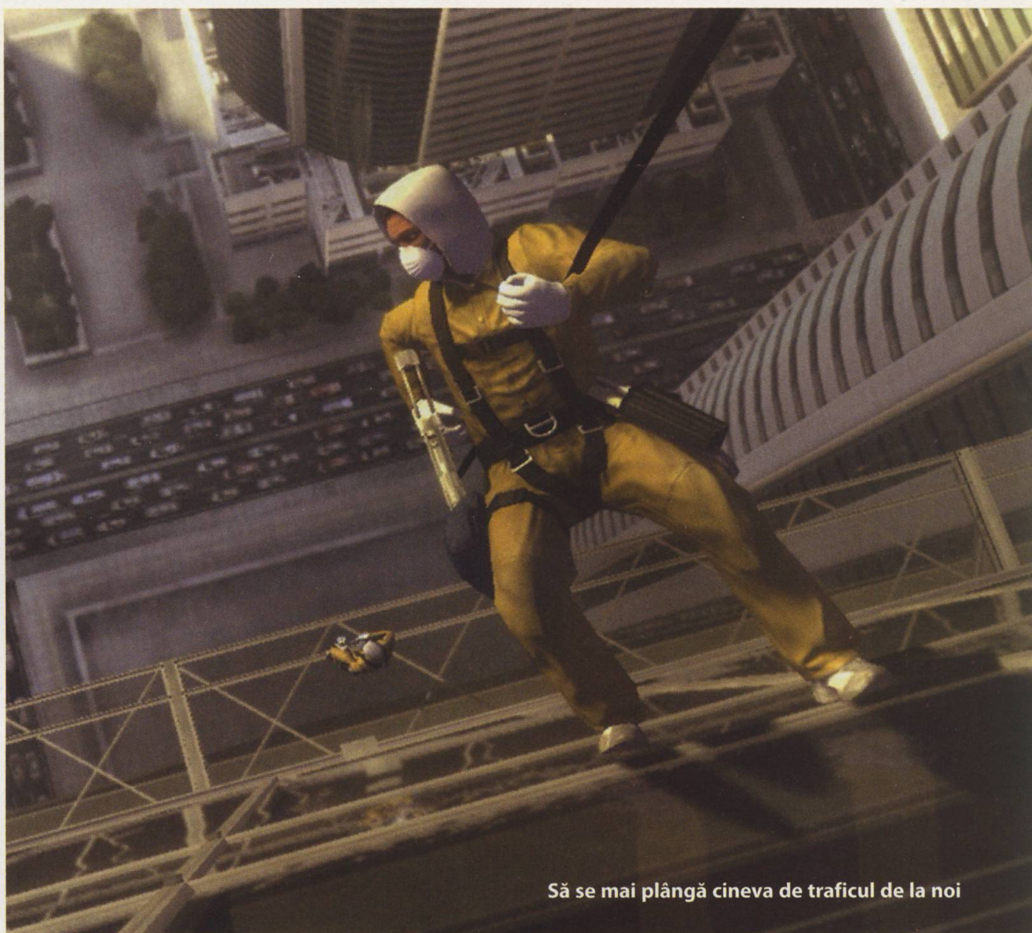
- **Producător:** IO Interactive
- **Distribuitor:** Eidos
- **ON-LINE:** www.kaneandlynch.com
- **Data lansării:** TBA 2007

La Games Convention-ul de anul acesta, nenea David Zucker (C.E.O. Midway) a abordat şi subiectul filme vs. jocuri. La un moment dat, discuţia a ajuns la costurile de producţie şi la diferenţele dintre cele două industrii, între care s-ar putea menţiona leafa actorilor. Dacă onorariile lui Tom Cruise, Pierce Brosnan sau, de ce nu, Vin Diesel cresc de la film la film, Agentul 47 a încasat exact tot atâţia bani pentru Codename 47, cât şi pentru Blood Money, adică 0,00 USD. E simplu deci. Ai un personaj cu priză la public, găseşti câţiva şugubeţi să debiteze nişte scenarii... producţie, testare, gold şi eroul tău este din nou pe piaţă la strâns bani. 47 a făcut treabă bună pentru bugetele Eidos şi probabil că o să mai contribuie şi în viitor. Totuşi, toţi eroii se uzează după un timp, lista cauzelor pentru un nou război e tot mai mică şi mai neconvingătoare şi încă un lucru... noile valuri de gameri nu pot fi ignorate. Trebuie şi ei să crească şi să fie crescuţi de un erou. Sau, şi mai bine, de doi.


Toţi psihopaţii la atac!

De mânuță câte doi

Cam așa s-au întâlnit Kane și Lynch, după două sentințe care i-au trimis direct pe Death Row. Două sentințe care au unit două vieți într-un singur destin. Dar ce s-a întâmplat? Kane a ajuns să facă parte dintr-un grup de mercenari sud americani, The 7, după ce fiul său s-a împușcat accidental cu arma sa, iar el nu a mai putut decât să fugă de viață. După o misiune în care lucrurile se complică, Kane fuge cu o „porție" de diamante pentru ca în final să cadă în mâna autorităților, care îi fac cadou o sentință la moarte. Pentru ce exact nu se știe încă, e posibil să fi primit la un moment dat și premiul „Mercenary – Lifetime achievement". La Lynch se trage de la prafuri. Care se trag de la schizofrenie. Ambele au contribuit la momentul în care s-a trezit după un leșin și și-a găsit nevasta ucisă. Neștiind ce s-a întâmplat, încearcă să dezvăluie misterul, însă prea multe nu apucă să afle. Și el este prins și condamnat la moarte. Prezent. Un autobuz cu deținuți este atacat și Kane este răpit. Bineînțeles, The 7 s-au întors și doresc să-și recupereze valoroasele diamante. Pentru a fi siguri că acesta nu dispare, afaceriștii sud americani îi răpesc fiica și soția. Cu Lynch nu aveau treabă, totuși acesta încheie cu ei un contract part time, încântat probabil de pachetul salarial, echipa tânără și dinamică și posibilitatea unei ascensiuni rapide în companie. De aici lucrurile sunt preluate de jucător, care până în acest moment ar trebui să fie deja implicat serios în poveste. Motivația nu este una de excepție și nici nu se pune accentul pe acest aspect. Punctul forte al storyline-ului sunt cele două personaje. Jucătorul nu va dori să recupereze un pumn de diamante în timp ce trebuie să scape de mercenarii aflați de o parte sau alta a legii, ci va dori să fie Kane și Lynch. Două personaje atent conturate psihic și, după cum puteți observa, fizic, două nume inteligent alese și o misiune îndeplinită. Aceea de a oferi unele dintre cele mai intrigante personaje din jocurile de până acum. Deja văd posterul filmului și hoardele de ID-uri create din variațiuni de Kane și Lynch.

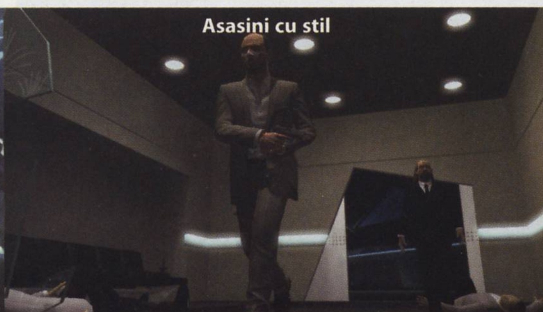

Să se mai plângă cineva de traficul de la noi

"...vei da viață pentru viață, ochi pentru ochi... arsură pentru arsură, rană pentru rană..."
Exod 23:25

... and, action!

Cu experiența de la seria Hitman și Freedom Fighters în spate, cei de la IO Interactive au reușit ca într-un an și jumătate să termine mare parte din Kane and Lynch: Dead Men, un third-person action shooter în care, după cum v-am spus, scenariul va fi deosebit de captivant. Mai mult, producătorii au declarat că modul în care caracterele celor două personaje vor influența gameplay-ul este unul deosebit de inovator și de interesant. În multe situații, cei doi vor avea păreri diferite vizavi de modul de rezolvare. Și aici nu ne referim doar la numărul de saci de plastic necesari pentru a curăța ce au lăsat în urmă, ci și la felul în care aceștia cred de cuviință să abordeze o situație. Pentru a ne implica tot mai mult în desfășurarea acțiunii, HUD-ul din joc a fost mult simplificat. Practic, ecranul va fi curat, cu excepția momentelor în care vor apărea icon-uri cu starea celorlalți membri din echipă. Nu vom avea nici bară de energie, nici hărți, arme, gloanțe sau alte informații. La fel ca în Blood Money, atunci când sfârșitul este la câteva gloanțe distanță, ecranul va căpăta o nuanță roșiatică. De asemenea, avem o limită de două arme la purtător, iar altele nu vom găsi prin cutii sau alte locații special pregătite. În schimb, în momentul în care suntem în preajma unui alt camarad, putem deschide inventarul și lua de la acesta o armă. Condiția este ca și acesta să fie de acord, pentru că nu toți membrii echipei îi vor simpatiza pe cei doi. Legat de partea de squad-based, trebuie spus că recrutarea de mercenari va fi făcută chiar de noi și că reputația celor două personaje principale în


Să mai aduceți băuturi de afară altă dată


Asasini cu stil


Îmi par foarte împăcați cu sine


Băieţii au venit să facă curat

momentul respectiv va influenţa numărul şi valoarea candidaţilor care se vor grăbi să-şi depună CV-ul şi scrisoare de intenţie. Pe măsură ce avansăm în joc şi se dovedeşte că munca alături de Kane şi Lynch nu este atât de riscantă pe cât se zvonea, echipa noastră va avea o componenţă tot mai bună. Pentru momentele squad-based, producătorii au ales să ne ofere acelaşi control din Freedom Fighters, căruia i-au fost aduse unele mici modificări. Vor exista şi părţi stealth în joc, cu menţiunea că decizia de a le juca în acest mod ne aparţine, existând şi alte variante de a trece peste respectivele secvenţe.

Un 2007 promiţător

Primul lucru pe care îl fac în momentul în care este anunţat un joc şi imaginile sau filmuleţele mă lasă cu gura căscată este să văd dacă lângă Xbox 360 şi/sau PS3 este trecut şi bătrânul PC. Când Kane and Lynch a fost anunţat, am urmat aceeaşi procedură şi cu bucurie am observat că PC-ul nu a fost ignorat. Alături de Assassin's Creed, Alone in the Dark 5 şi Bioshock, Kane and Lynch: Dead Men va fi în 2007 unul dintre jocurile pe PC cu cea mai bună grafică. Interesantă este o declaraţie dată de Martin Kramme Guldbaek, art director la IO Interactive, care, după ce ne-a asigurat că multiplayer-ul va juca un rol important, a menţionat şi faptul că ne aşteaptă o surpriză la acest capitol. Mai exact un mod de multiplayer nou-nouţ despre care producătorii nu au dorit să dea niciun fel de detalii, pentru simplu motiv că nu ar dori ca cineva să-l folosească înaintea lor. Nu sună deloc rău, aşteptăm şi vom afla. De coloana sonoră cel mai probabil se va ocupa binecunoscutul Jesper Kyd (Hitman, Splinter Cell: Chaos Theory, Freedom Fighters), un apropiat colaborator al IO Interactive.

Kane and Lynch: Dead Men este încă un titlu care ne face să credem că 2007 va fi un an bun, dar şi că mulţi dintre noi ar trebui să înceapă să strângă bani de un upgrade. Cel mai important lucru este că aduce două personaje care cu siguranţă îşi vor găsi locul în inimile gamerilor. Bine aţi venit, demenţilor.

■ **Rzarectha**


Ca de obicei, avem şi victime colaterale

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™


Grijă la canini că ți-i bagi în ochi!

Un viitor MMO într-o lume cu adevărat masivă

Nu știu dacă e necesar să aduc aici în discuție întreaga polilogie referitoare la World of Warcraft, la faptul că a ajuns la peste șapte milioane de useri sau că este cel mai bun MMORPG de pe piață. Ar fi o pierdere de timp în opinia mea, având în vedere că deja s-a vorbit prea mult. Cert este că la un moment dat, când un alt joc pe măsură va apărea, lucrurile se vor echilibra de la sine. Cele mai importante titluri care vor încerca să împartă piața cu acest monstru sunt Age of Conan și War-


Folosiți noul ruj de buze „Sunetul Harpyei"!

hammer Online. Eu mă declar un pic dezamăgit de perspectiva Age of Conan, deși asta nu înseamnă nimic. În schimb, când privesc spre un univers în genul celui Warhammer, care are o vechime de vreo 25 de ani, mi-e greu să fiu sceptic, motiv pentru care sunt foarte entuziasmat. Pe de altă parte, pot spune cu mâna pe inimă că universul Warcraft are rădăcini adânc înfipte în mai vechiul Warhammer. Adică asemănările sunt evidente, după cum veți observa mai departe.

O poveste

Universul Warhammer este unul destul de ciudat, care se întinde pe mult prea multe milenii, motiv pentru care trebuie diferențiat clar. RTS-ul cu același nume, a cărui valoare o cunoaștem cu toții, se încadrează în secțiunea SF-Fantasy a lumii Warhammer. Jocul de față face parte din secțiunea pur fantasy, fără soldăței, mech-uri etc. E în cel mai pur stil clasic, care din multe puncte de vedere bate de departe ceața care se întinde deasupra universului Warcraft. Deși numărul facțiunilor din campanii Pen&Paper este destul de mare, producătorii aruncă în luptă în această versiune 3D șase facțiuni. Acestea sunt Humans, Dwarfes, High Elves pe de o parte și Chaos, Dark Elves și Green Skins sau Orci/Goblini. Fiecare are câte un dușman ancestral, care este lesne de dedus. Evident, lucrurile sunt ceva mai complicate, deoarece toate aceste rase au tendința clară de se diferenția

- **PRODUCĂTOR** Mythic Entertainment
- **DISTRIBUITOR** Electronic Arts
- **ON-LINE** www.warhammeronline.com
- **DATA LANSĂRII** sfârșitul 2007

în buni și răi. Iar cei buni se vor uni contra celor răi. Nu are sens să intru în amănunte deocamdată în ceea ce privește storyline-ul deoarece este rezervat pentru review. Cert e că sunt o serie de asemănări cu cel din WoW, motiv care mă face să mă întreb cine s-a inspirat după cine... WoW, cu un univers vechi de 10 ani, sau Warhmmer, cu unul de 25 de ani? Să răspundeți voi la întrebarea asta...

De ce entuziasm

Din screenshot-uri se poate observa aparența ușor „cartoonish" a acestui joc, lucru care ne duce din nou cu gândul la un alt joc cu „war" în titlu. De fapt, deși urăsc asta, toate MMORPG-urile fantasy tind clar să fie comparate cu monstrul WoW. Mythic Entertainment, aceiași producători care au creat și Dark Ages of Camelot, se aruncă în declarații destul de serioase, ca de exemplu „PVP-ul în World of Warcraft este unul superficial, fără substanță. Noi am inventat Realm vs. Realm, pvp-ul pe care îl vom implementa și în Warhammer". Deși mi se par un pic prea încrezători, totuși au dreptate într-un anumit sens. RvR pvp este de fapt cel mai avansat concept de pvp existent, care nu implică neapărat „free world pvp", ci un joc orientat în jurul pvp-ului. Asta nu înseamnă că practic veți fi forțați să faceți pvp, ci că întregul efort de joc are legătură cu pvp-ul. Cantitatea de pve va fi suficientă pentru orice pretențios, însă nu uitați că influențează în mod direct pvp-ul. Spre exemplu, să presupunem că aveți un quest pve în care trebuie să vindecați pe câmpul de bătălie o serie de dwarfi răniți. Ei bine, facțiunea adversă va avea un quest în care va trebui să omoare cât mai mulți dwarfi. Acest lucru implică un fel de pvp indirect, lucru care sună foarte bine. Cea mai interesantă parte a jocului tot cea de pvp pur va fi, pentru că acesta este scopul producătorilor. Versiunea avansată a RvR înseamnă că veți fi băgați în niște instanțe imense unde veți duce războaie în adevăratul sens al cuvântului, cu mai multe etape și scenarii succesive, care au continuitate, practic campanii. Așadar, vedeți voi, sunt foarte entuziasmat, pentru că este totuși cea mai interesantă abordare de care am auzit până acum. Știm totuși că WoW are urechile ciulite și parcă văd că o să „inventeze" un nou sistem pvp până la anul în iarnă, care se va numi WvW (world versus wacraft). Sper să nu...

... și continuăm

Sunt multe aspecte interesante legate de Warhammer Online pe care aș vrea să le înțeleg și eu, însă asta nu se va întâmpla decât odată cu lansarea. Spre exemplu, se introduc așa-numitele „public quests". Asta înseamnă că un anumit quest poate fi completat de mai multă lume printr-un efort comun, element foarte asemănător cu cele din WoW, Alterac Valley, unde lumea adună la comun resurse pentru a crea un Boss care va lupta pentru ei. Pentru prima dată într-un joc online se va introduce conceptul de „Moral". Astfel, în funcție de rezultatele în luptă, vă va crește sau scădea moralul, lucru ce vă va influența în mod direct skill-urile. Unele bonusuri și skill-uri nu vor fi accesibile decât dacă veți avea un moral foarte ridicat, ca rezultat al unei victorii sau „killing spree". Iar deasupra tuturor vor exista quest-urile epice, a căror completare implică atât pve, cât și pvp și ale căror reward-uri vor avea valoare imensă în dezvoltarea personajului.

Așadar, s-ar putea să vorbim aici despre generația următoare de jocuri online și tind să cred că principalul concurent al lui Warhammer Online va fi Diablo Online și nu WoW. Acesta din urmă se demodează, iar lumea are nevoie de o schimbare, de un pas înainte. Eu simt această nevoie din tot sufletul.

■ **Locke**

P.S. Mythic a fost cumpărat de către Electronic Arts. Cunoscând obiceiul acestora de a scoate jocuri cu valoare veșnic discutabilă, sper să facă o excepție în cazul Warhammer Online, la fel ca în cazul Battlefield.

BATTLEFIELD 2142™

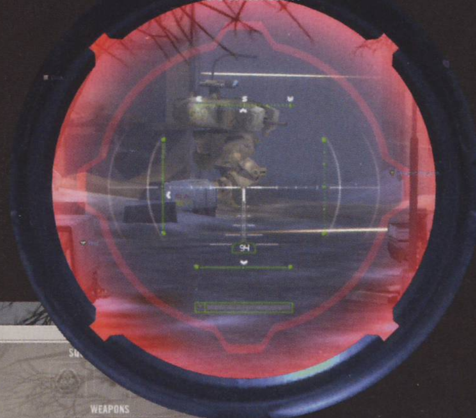
Un sniper printre detergenţi... trăgea să moară

Oare ce elemente fac diferenţa între Battlefield 1942, Battlefield 2 şi Battlefield 2142? Oare să fie calitatea, conceptul... să fie faptul că acum avem conexiuni la internet care ne permit să le şi jucăm? Mda… probabil asta e. Şi totuşi, înainte de toate, pentru cei care citesc doar primul paragraf al articolelor, Battlefield 2142 este un salt clar calitativ faţă de predecesorii săi. Elemente care vin în sprijinul acestei afirmaţii sunt foarte multe şi în primul rând este faptul că s-a folosit o abordare ceva mai modernă a conceptului de dezvoltare a personajului într-un FPS. Acum putem să creştem... avem reward-uri şi când ne uităm în oglindă putem spune „Locotenent Cutare". Vă urez legiune uşoară.

E anul 2142...

Cum matematica nu e punctul tare pentru toţi, o să spun doar că acţiunea se întâmplă peste aproximativ 136 de ani. Lumea a evoluat de la o climă normală spre o eră glaciară, mai mult indusă de iarna carbonică decât de un capriciu al Terrei (pentru neavizaţi, iarna carbonică este rezultatul direct al efectului de seră). Şi cum această eră glaciară se cam întinde, toată lumea fuge spre linia Ecuatorului, unde spaţiul de locuit se diminuează. Evident, resursele puţine şi aglomeraţia determină un război între două coaliţii, una europeană şi una alcătuită din restul. Dată fiind evoluţia, armele folosite sunt deja mult mai sofisticate, pornind de la imensele platforme de luptă aeropurtate, Titanii şi ajungându-se la Mech-uri, Hover-Tank-uri, respectiv alte năzbâtii. Aşa că, lasă munca de birou sau cea intelectuală şi pune mâna pe arme, că Europa te vrea. Fii stăpân pe propriul tău destin, aruncându-te în faţa tirului de gloanţe. Fii erou post-mortem şi bucură-te de asta. Umple-ţi pieptul de medalii până când o să arăţi ca un cavaler teuton. Jump to the next Level!

Munca de sniper e uneori frustrantă...





Înainte de luptă ai prilejul să te echipezi

Mai bine snaipist

Dice şi-a făcut de data aceasta un plan mult mai minuţios în ceea ce priveşte gameplay-ul. Dacă abia în Battlefield 2 a fost introdus un sistem cât de cât clar de ranking, care din păcate nu aducea cine ştie ce beneficii, aici lucrurile stau mult mai bine. Mai exact, dacă la început eşti un răcan amărât care foloseşte doar ceea ce rămâne de la ceilalţi, adică o armă nenorocită, şi n-ai posibilitatea de a te echipa cu ceva suplimentar, pe măsură ce îţi faci treaba, avansezi în grad. Şi cu fiecare grad în parte, vei primi câte ceva. Acel ceva pleacă de la grenade şi C4 şi ajunge până la lansatoare de rachete antitanc, personal shield, echipament de camuflaj sau arme noi-nouţe. Ca să trec problema într-o abordare la persoana a doua plural, tot ceea ce trebuie să faceţi sunt puncte şi eventual să jucaţi pe servere ranked. Aceste puncte vor duce inevitabil către un nou rank militar. Cu fiecare rank nou veţi câştiga câte un punct de unlock cu care puteţi să alegeţi un nou upgrade. Diferenţa faţă de Battlefield 2 este aceea că puteţi folosi upgrade-urile pe orice server ranked. Evident, asta duce în timp la probleme, deoarece pe un server vor fi jucători avansaţi, care vor fi mult mai eficienţi decât aceia nou-intraţi. Dice a încercat să echilibreze prin faptul că primele 2-3 rank-uri se fac foarte repede şi

aduc suficiente avantaje astfel încât să faceți față jucătorilor mai avansați. Pe de altă parte, puteți avea acces la upgrade și altfel. Dacă squad-ul vostru merge bine pe o hartă, va primi așa-numitele Field Upgrades. Acestea vă vor da acces temporar la acele upgrade-uri pentru care nu aveți suficiente puncte de rank încă, însă doar atâta timp cât veți face parte din același squad sau până când schimbați serverul. Multă lume s-a plâns că e foarte greu să avansezi ca începător, însă nu e chiar așa. Tot ce trebuie să faci este să intri într-un squad cu rating bun. Upgrade-urile sunt organizate în funcție de clasă, pe lângă care se mai adaugă niște abilități gen Stamina sau upgrade-uri care sunt accesibile numai dacă sunteți Squad Commander sau Squad Leader. Clasele la rândul lor au fost reorganizate într-un mod plăcut chiar, pe care vă las să-l descoperiți singuri.

Arsenal

Unii poate nu s-ar simți atrași de acest joc din cauză că este futurist. Sincer, îi rog să încerce pentru că senzația pe care o ai în mijlocul unui câmp de bătălie cu 64 de jucători este mult mai bine realizată decât în oricare dintre jocurile Battlefield. La acest lucru contribuie fără îndoială pleiada de sunete care te învăluie, gloanțele care șuieră prea realist pe lângă urechi, respectiv metalul din cadrul echipamentelor motorizate, senzația când te lansezi cu capsule etc. Fără îndoială, atmosfera este foarte reușită, lucru care nu se poate spune despre suportul tehnic. Deși EA ne anunță că se lucrează „around the clock", totuși sistemul de ranking online e plin de bug-uri, merge din când în când, Punkbuster-ul dă afară aiurea jucătorii de pe server, iar joaca din spatele unui LAN creează mari probleme. Însă toate acestea se pot rezolva prin patch-uri, ceea ce înseamnă că într-o lună-două totul va merge „smooth". Din punct de vedere grafic, jocul arată în continuare bine, fiind același engine ușor cosmetizat. Dotarea tehnică include un arsenal bogat de echipamente și vehicule care se încadrează în spiritul epocii. Preferatul meu este evident Mech-ul, care deși are mobilitate redusă și este ușor de dat jos, are o putere de foc imensă. Iar din punct de vedere al clasei, prefer sniper-ul, mai ales datorită faptului că de data aceasta e făcut bine, chiar ușor realist. În afară de problemele tehnice, nu prea găsesc cusur jocului. Trebuie să amintesc și faptul că au băgat un sistem nou de joc... Titan mode. Punctele de conquest sunt înlocuite de lansatoare de rachete care trag în titanul advers. Acesta este protejat de un shield și de un hull. Odată ce ambele au fost date jos, meciul e câștigat. Pe de altă parte, odată ce shield-ul nu mai e, titanul poate fi abordat și se pot duce lupte în interiorul lui cu scopul de a-i distruge reactorul, care inevitabil duce la explozia titanului. Este fără îndoială cel mai spectaculos mod de joc de multiplayer pe care l-am întâlnit. Dice a făcut treabă bună și de data asta, aproape autodepășindu-se. Dacă se vor rezolva și problemele tehnice în viitor, eu zic că Battlefield 2142 va avea o viață mult mai lungă decât predecesorii săi.

■ **Locke**

P.S. S-a vorbit mult de faptul că acest joc va avea in-game advertising. Deocamdată există doar locurile pentru reclame, dar nu și reclamele... Sunt curios cum o să arate cele pentru detergenți...

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Dice ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** battlefield2142.ea.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

8,8


Doborând turelele titanului







Paraworld

Rahane, pune şaua pe Rex!

Pe vremuri, una dintre distracţiile favorite era să te imaginezi într-un slip din blană de tigru bengalez, să te ungi cu ulei de rapiţă pe tot corpul ca să luceşti la lumina neonului, să confecţionezi o sabie din bradul de Crăciun şi să pleci să răidui bucătăria cu un Pif în mână. Rahan reuşea să te trimită într-o lume unde la fiecare pas trebuia să te fereşti de dinozauri, de triburi ce purtau tigve de pterodactil pe post de fes şi de plante agăţătoare, mâncătoare de carne de om. Era fain. Lumea de astăzi e prea mică pentru imaginaţia noastră şi trecutul necunoscut, plin de fiinţe de mult dispărute, ne stimulează creierele bolnave să creăm universuri paralele în care cele mai năstruşnice lucruri sunt posibile fără tăgadă.

Ce poate fi mai frumos decât doi Tyranosaurus Rex care se bat pentru ca un sat să poată ajunge la plantaţia de tutun fără a mai ocoli un munte întreg? Poate o ciurdă întreagă de Recşi, cu şei pe spinare şi cu nişte semi-sălbatici călare pe ei, care urlă ca din gură de şarpe şi-şi cară ciomege cu nemiluita.

Spieleentwicklungskombinat

Numele companiei producătoare este prea frumos pentru a nu beneficia de un subtitlu în acest articol. Nemţii, nebuni ca întotdeauna, dar nu la fel de nebuni ca japonezii, ne-au pus la dispoziţie un joc în care dinozaurul e frate cu rumânul şi în care fiecare sat e mai puternic dacă ştie cum să se joace cu focul. SEK (Spieleentwicklungskombinat) ne propun să ne descătuşăm minţile de închistarea zilnică şi să ne azvârlim într-o cutie direct în lumea dispărută.

Deşi are mari lacune, povestea este una care a mai fost acoperită de unele filme americane, dar cu nişte elemente în plus sau în minus. Trei cercetători descoperă urmele mai multor ere geologice stratificate într-o singură bucată de mâl şi resturi de animale considerate dispărute de mii de ani, vechi de doar câteva decade. Aşa că se duc la singurul om care îi poate ajuta cu fonduri pentru a putea pleca în descoperirea locului de unde vin toate aceste mostre. Spre surprinderea lor, dar nu şi a noastră, respectivul individ ştie de mult de acea lume semi-paralelă şi îi trimite direct acolo închişi într-o cutie. Surpriza mea a fost când, odată căzuţi în acea lume fantastică, aceşti şoareci de bibliotecă devin nişte super-eroi fantastici. Mă uit la geologul cu două săbii cât casa, la geneticiana cu un bici de S&M şi la astrofizicianul (sau astrolog, îmi scapă acum adevărata profesie) cu ditamai arcul în mână. De unde şi până unde au ajuns ei caftangii secolului lui, nu ştiu. Dar asta e, este jocul lor, fac ce vor din el.

Foarte pe scurt, intriga este cam aşa: cauţi o lume paralelă, omul rău te aruncă acolo şi trebuie să scapi cumva. Că totul se complică pentru că de tine ajung să depindă sate întregi pe care le construieşti sau distrugi cum vrei, este altceva.

Până la urmă, Paraworld este o strategie super ultra clasică. Pentru a termina o misiune, trebuie să construieşti un sat, să faci cât mai multe unităţi şi să distrugi satul inamic. Asta chiar dacă ţelul este de a recupera un artefact, de a omorî un şef de trib sau de a găsi planta vindecătoare de gonoree. Totul se află în mijlocul taberei adverse, care trebuie să ardă în chinuri groaznice pentru ca tu să îţi atingi ţelul. Cât se poate de clasic şi cât se poate de nerevoluţionar.

Deşi este un joc nou, nu ne plesneşte cu nimic spectaculos din punct de vedere grafic. În afară de intro (care nu este făcut cu engine-ul jocului), restul arată destul de şters. Animaţii jalnice şi decoruri ciudate, dar care sunt salvate cât de cât de modul în care arată animalele. Nu pentru că arată foarte bine, ci pentru că sunt ceva la care te uiţi fără să mai bagi de seamă ce-i în jur.

Cam atât despre acest joc, mai multe puteţi afla jucându-l şi apoi aşezându-l lângă celelalte strategii de gen clasic, dar nu clasice.

■ **Koniec**



Părea un sătuc atât de liniştit...



Cam dezordonat, dar totuşi atacă

- **Gen** RTS
- **Producător** SEK GMBH / Sunflowers
- **Distribuitor** Deep Silver
- **Ofertant:** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **Procesor** PIV 1,6 GHz
- **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** 128 MB
- **ON-LINE** www.paraworld.com

Grafică	6
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	9
Impresie	7

7,6



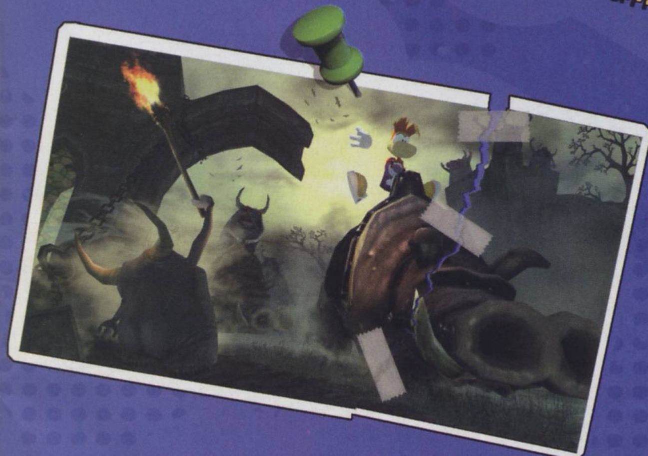
RAYMAN®
RAVING RABBIDS

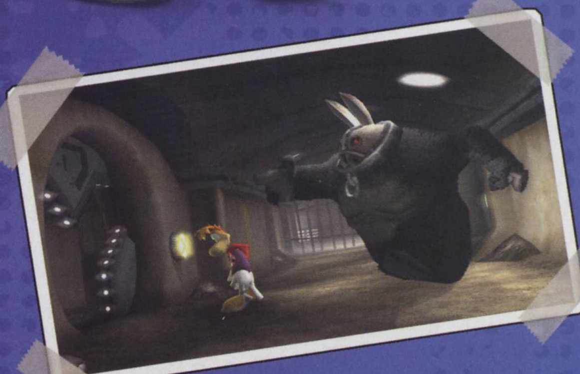






in December, smack the bunnies down !
Hunt more Bunnies on www.raymanzone.com





Need for Speed Carbon

Anul şi nefeseu'

Ei, uite c-a venit şi ăsta, după toată agitaţia iscată în jurul lui şi o lansare îndelung aşteptată cu sufletul la gura sobei. Venerabila serie Need for Speed a ajuns cu această ocazie la a zecea generaţie, iar fanii n-au decât să se bucure că oamenii cu idei de la EA şi-au respectat angajamentul luat în faţa marii adunări generale a acţionarilor, care trăiesc pentru a vinde Simşi şi FIFA-uri pe bandă rulantă. Evoluţia şi inovaţia sunt cuvinte care nu fac parte din vocabularul lor zilnic: „Io-te că se vinde, Gogule! La anu' le mai dăm câteva maşini, două pase în plus, niscaiva pisici înfometate şi două maimuţe de plimbat prin curte, că tare le place de noi!". Aşadar, NFS Carbon nu avea cum să se abată prea mult de la regulă, transformările pe care le-a suferit seria de-a lungul timpului fiind relativ puţine. NFS Underground a fost cel care a marcat o schimbare notabilă de direcţie şi a reuşit să aducă în prim plan cursele ilegale de maşini şi poliţiştii, care n-au altceva mai bun de făcut decât să-i alerge pe ţăcăniţii care colindă străzile unui oraş deschis explorării. „Noua" reţetă? Grafică de zile mari, bolizi turbaţi, o nouă tipă care să-i ţină capul de afiş şi un echipaj de nădejde. Şi bezna. Multă bezna.

Alegeri, alegeri...

Povestea din Carbon are o oarecare legătură cu evenimentele din Most Wanted. Oricât de mult au încercat producătorii să creeze iluzia interactivităţii şi a implicării cu trup şi suflet în drama care pune povestea în mişcare, tot asupra curselor în sine mi-am concentrat atenţia. Una la mână, eroului principal nu i se dă niciodată dreptul la replică, acesta mulţumindu-se să caşte gura în direcţia actorilor care dau viaţă personajelor ce-şi recită poeziile. Încă puţin şi m-aş fi simţit ca un retardat. Deşi se descurcă ceva mai bine decât încrezuţii din Most Wanted, prestaţia deloc credibilă a câtorva dintre actori m-a îndemnat adesea să caut tasta care salvează omenirea de replicile lor idioate. La urma urmei, sunt suportabili (hai să nu fiu chiar atât de rău cu ei), deoarece jucătorul care a mâncat pe pâine majoritatea jocurilor din serie este interesat, mai presus de orice, de două lucruri: calitate şi inovaţie. Dacă despre inovaţie cârmuitorii EA n-au auzit prea des şi nici nu vor s-audă de teamă să nu le cadă urechile în scrumiere, iar apoi să le ardă buzunarele, ei bine uite că noul NFS se prezintă la start cu un mod de abordare a problemei puţin diferit. Nimic prea complicat, Doamne fereşte să le pună fanilor mintea la contribuţie, ci exact atât cât să şlefuiască modelul arcade cu care ne-au obişnuit de la Underground încoace.



Sus în deal e-o caaasăă... / Şi acooolo-i mândra meaaa!

Pentru început, Carbon îşi îndeamnă jucătorul să decidă care dintre cele trei clase de maşini i se potriveşte mai bine şi să aleagă în consecinţă. Şi aici lucrurile devin interesante, deoarece imediat după alegerea clasei, fie ea Muscle, Exotic sau Tuner, jocul te încurajează să foloseşti aceeaşi maşină de-a lungul unei însemnate părţi din campania solo. De remarcat că bolizii din clasa Tuner se laudă cu o manevrabilitate sporită comparativ cu restul, în vreme ce caracteristica principală a clasei Muscle este acceleraţia de invidiat, iar reprezentanţii clasei Exotics se mândresc cu un maxim de viteză... maxim. Şi mai interesant este că fiecare clasă abordează diferit evenimentele din joc, adăugând astfel un strop de



Lumea în gri



Autosculp(tarea) pentru toți



Are pană la becuri, că prea i se scurge lumina



În curând, voi îngenunchea orașul

rejucabilitate campaniei deosebit de scurte.

Foamea de bani ne roade

Niciodată nu mi-au ajuns banii, indiferent câte fise mi-au zornăit la un moment dat prin buzunarele de la fes. Cheltuielile pe care le-ar presupune bolidul cu ajutorul căruia vrei să-ți spulberi concurența din Carbon înghite sume frumușele, materializate în upgrade-uri la capitolul performanță și estetică. Există opțiunea cumpărării unor seturi de piese predefinite, în cazul în care nu știi cu ce se mănâncă upgrade-urile aferente, iar pentru cei interesați de adăugarea unui plus de personalitate mașinii din garaj există așa-zisa piață Aftermarket. Aici aproape totul poate fi modificat, începând de la componentele ce țin de performanță și terminând cu accesoriile ce-i schimbă aspectul vizual. O noutate o reprezintă funcția Autosculpt, unealtă cu ajutorul căreia putem modifica modelul fizic al câtorva componente ce țin de aspectul vizual al mașinii, inclusiv al roților, al spoilerelor sau al capotei, pentru a-i conferi unicitate fiecărui bolid cu care defilăm online.

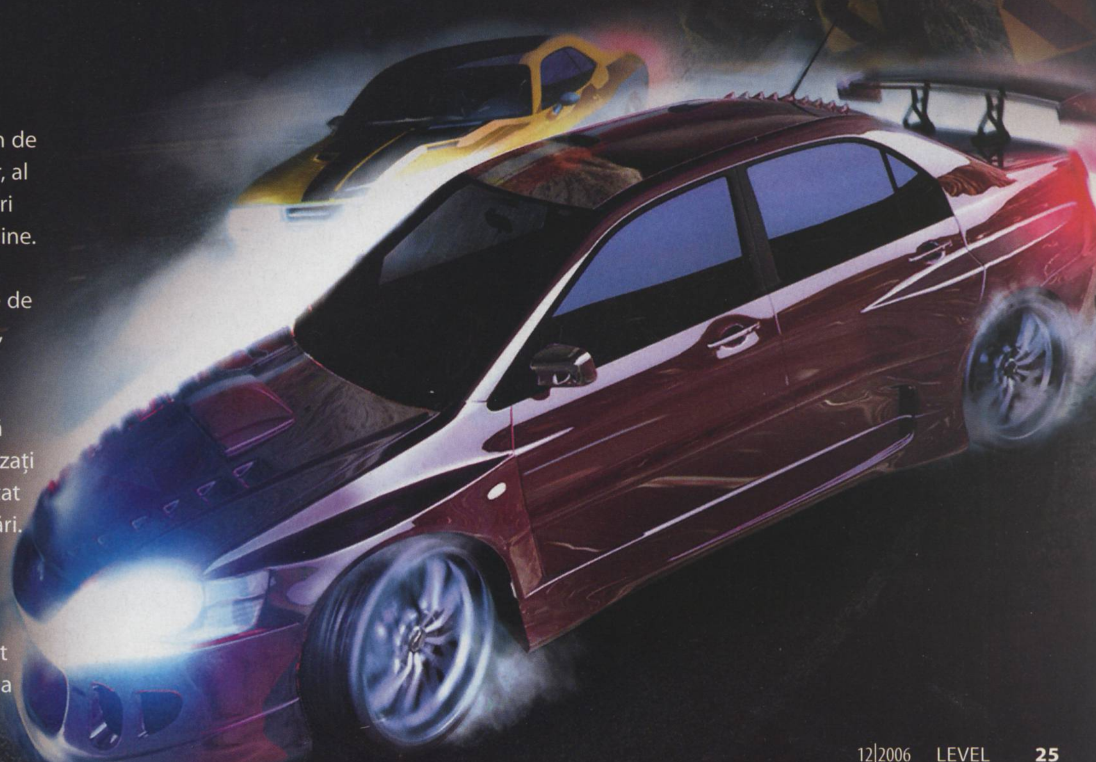
Și uite așa, am ajuns la ceea ce ne interesează mai mult, și anume categoriile de curse din Carbon, principalele fiind circuit, sprint, speedtrap, drift și duel. Despre modurile circuit și sprint n-are rost să discutăm, deoarece sunt sigur că nu există pasionați ai genului care să nu fie familiarizați cu ele, însă cursele de drift, care au absentat în Most Wanted, au suferit câteva modificări. De exemplu, sistemul de punctare a fost regândit, EA amplasând zone speciale punctării doar în curbe, pentru a nu le da ocazia jucătorilor dornici de un punctaj cât mai mare să valseze în linie dreaptă până la epuizare. În schimb, drifturile executate pe trasee montane - noutatea în materie de relief cu care producătorii au făcut paradă înaintea lansării - sunt puțin cam riscante, deoarece un număr însemnat de curbe periculoase abordate greșit pot echivala cu sfârșitul prematur al cursei, direct în fundul prăpastiei. Decizia de a amplasa parapeți destructibili în astfel de zone este binevenită. Aspectul acesta periculos injectează în venele jucătorului un strop de adrenalină în plus la cei peste 100 km/h cu care se avântă în curbe.

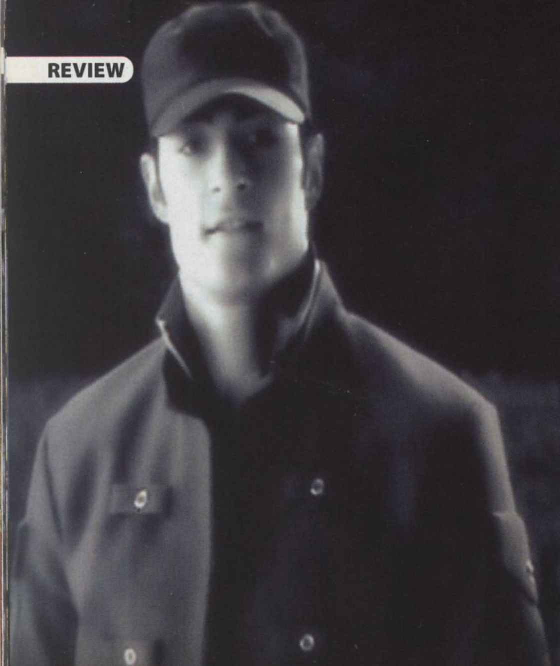
Gogule, mă-nghite hăul!

Duelurile prin canioane, însă, se vor a fi crema și piperul din Carbon. Ideea din spatele acestui nou tip de curse este următoarea: fiecare dintre cei doi participanți parcurge câte o tură în coada celuilalt, punctajul oscilând în funcție de distanța pe care o păstrează față de adversar. Cu cât aceasta este mai mică, cu atât mai mult crește punctajul în favoarea urmăritorului, care câștigă duelul înainte de termen în cazul în care reușește să depășească și să se mențină apoi în fruntea cursei preț de zece secunde. Riscul de a plonja în abis la prima curbă abordată aiurea se păstrează și în acest caz.

Gonind spre glorie

Ca întotdeauna, drumul spre glorie este pavat cu o mulțime de curse ce trebuie câștigate. Palmont City, terenul de joacă din Carbon, își întâmpină pofticioșii cu patru teritorii mari și late împărțite în sub-teritorii, prin care își fac de cap patru clanuri de vitezomani. Așadar, misiunea eroului este aceea de a pune stăpânire pe străzile orașului, câștigând curse după curse, până când șefii clanurilor îl vor invita frumos în vârful dealului pentru un duel mano a mano ca să rezolve definitiv problema. În cazul victoriei, jucătorului i se oferă șansa să pună mâna pe mașina adversarului, care de obicei este mai bună decât cea din propriul garaj, și pe o serie de alte bonusuri ce constau fie în bani, fie în ugrade-uri sau șansa de a scăpa de arest în







Întâlnire cu scântei

caz că o dă în bară. Exact, poliția își face simțită prezența și în Carbon, cu mențiunea că rolul ei nu mai este la fel de important precum în Most Wanted. Dacă prind mirosul curselor ilegale, polițiștii riscă să-i dea suficiente bătăi de cap vitezomanului de serviciu. Faptul că mașinile băieților cu ochi albaștri pot răsări ca din senin în timpul cursei crește intensitatea acțiunii, care atinge cote maxime, iar încercarea de a scăpa de ei devine o provocare și un scop în sine, deoarece vor continua urmărirea chiar și după ce cursa a luat sfârșit. Amintind de patrulele din Most Wanted, primul val de polițiști nu pune probleme, pentru simplul motiv că este alcătuit din retarzi cu acte în regulă care nu prea au simțul direcției, situația complicându-se odată cu creșterea „reputației" ce ajunge la urechile legii. În rest, evenimentele se desfășoară după același principiu ce domină seria, anume curse care devin repetitive și plictisitoare după o vreme, sentimentul fiind accentuat de numărul relativ mic al duelurilor montane. Iar ca să fie tabloul complet, cursele de drag lipsesc cu desăvârșire din scenă.



Scaiete de nevoie



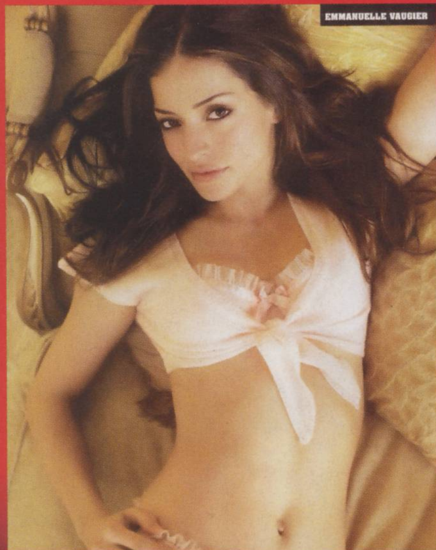
Multiplayer-ul își arată fața legii

Cu cât mai mulți, cu atât mai bine

Cel puțin așa sună în teorie, pentru că cea mai mare atracție a celui de-al zecelea joc din serie o reprezintă posibilitatea adunării unei echipe în jurul jucătorului în ideea de a-i netezi drumul spre glorie. Fiecare dintre noii angajați trebuie să posede două dintr-un număr de șase abilități, una care să-i servească jucătorului pe traseu, iar alta în afara acestuia. În cazul curselor, de exemplu, acolitul trebuie să facă parte din categoriile Drafter, Scout sau Blocker, iar jucătorul are posibilitatea să-i activeze abilitățile de câteva ori pe cursă, fiind avantajat. Rolul Drafter-ului este acela de a se menține la mică distanță în fața jucătorului, rezultatul fiind un plus de viteză dobândit la ieșirea din culoarul de aer astfel creat, al Scout-ului de a căuta scurtături, iar al Blocker-ului de a scoate din cursă adversarii care pun probleme. Toate bune și frumoase, însă ineficiența lor îi face inutili în cea mai mare parte a jocului, majoritatea curselor fiind ușor de câștigat chiar și fără ajutorul lor. Din păcate, potențialul acestui feature este săpat de AI-ul imbecil care, în loc să te ajute, îți pune bețe-n roate, iar alteori te surprinde prin maniera exemplară de execuție a ordinelor, curățând traseul de „probleme" de parcă acestea n-ar fi existat vreodată. Cine știe, poate la anu' le iese mai bine. Până atunci însă, Carbon își propune să ne țină lipiți de monitoare mult timp după încheierea campaniei solo, fiind ajutat de o componentă multiplayer din care remarcăm absența suportului pentru LAN, singura opțiune rămasă fiind internetul, cu condiția să avem parte de o conexiune broadband stabilă. Aici, din mulțimea de moduri de joc, Pursuit Tag și Pursuit Knockout țin capul de afiș și atenția jucătorilor trează. În traducere, Pursuit Tag înseamnă că unul dintre jucători pornește din postura de maniac al vitezei

Ea este Femeia

Noua imagine a NFS-ului, Eammanuelle Vaugier, ne-a onorat cu prezenţa în filmele Saw 2 şi 40 Days and 40 Nights şi este considerată ca fiind una dintre cele mai frumoase apariţii pe Pământ de la Adam şi Eva încoace, dacă ne luăm după textele revistei Maxim. În Carbon ea este Nikki, o mai veche cunoştinţă a eroului îngropat în datorii, probleme cu legea şi nu numai. O aştept pe cea de anu' viitor.





Sunt retarzi, dar se tratează

scăpat de sub control, iar restul din postură de poliţişti, misiunea celor din urmă fiind de a-l prinde pe vitezoman, iar cel care reuşeşte îi ia apoi locul. Jucătorul care rezistă cel mai mult în postură de maniac al vitezei câştigă. Prin comparaţie, Pursuit Knockout este puţin diferit, în sensul că ultimul jucător care trece linia de sosire a circuitului este transformat în poliţist, scopul lui fiind acela de a-i încetini pe participanţii la cursă şi astfel de a aduna cât mai multe puncte. Interesant este că poliţistul poate folosi orice străduţă pentru a-i veni de hac vitezomanului, pe când acesta nu are cum să se abată de la traseul dinainte stabilit. Pe scurt, aceste moduri inedite de joc reuşesc să-i prelungească jocului durata de viaţă, garantând distracţia celor care le acceptă picanteriile şi doresc mai mult de la un joc a cărui campanie solo nu se ridică la înălţimea aşteptărilor.



Ce sclipeşte-n beznă şi nu e sticlă?

Ochii... Ochii mei!!!

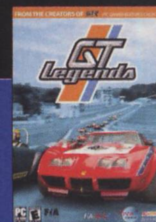
Need for Speed: Carbon a adoptat o nouă temă vizuală, aruncându-ne într-o lume monotonă şi prea întunecată (la propriu) pentru gusturile mele. Maşinile arată nemaipomenit de bine, dar sclipesc ca naiba de-ţi pică ochii, iar despre mediul înconjurător nu pot spune mare lucru decât că m-a plictisit. Bezna nopţii încearcă fără succes să mascheze texturile de rezoluţie mică cu care EA s-a străduit să ne dea pe spate. În acelaşi timp, scrâşnetul interminabil şi inexplicabil al roţilor a fost cât pe ce să-mi provoace o criză de nervi. M-am ales în schimb cu o bronşită, iar singurul aspect care mi-a calmat cât de cât ochii a fost posibilitatea dezactivării motion blur-ului din meniul jocului.

Trăgând linia, îndrăznesc să afirm că seria Need for Speed a făcut un pas înapoi odată cu apariţia lui Carbon. Noutăţile sunt prea puţine, multiplayer-ul fiind de departe mai interesant decât campania single player, iar grămada de clişee subliniază sentimentul că „iluminaţii" de la EA nu fac altceva decât să îndepărteze fanii de serie. Până şi numele pare desprins din vocabularul unui retard, şi nu al unui om care ştie cu ce se papă marketingul. Este un arcade bun şi atât.

■ KiMO

ALTERNATIVĂ

GT Legends



O bijuterie de joc pentru cei care caută autenticitate şi realism. Arcade pe nicăieri. Simulare peste tot.



▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** EA ▸ **Distribuitor** EA ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,7 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	7

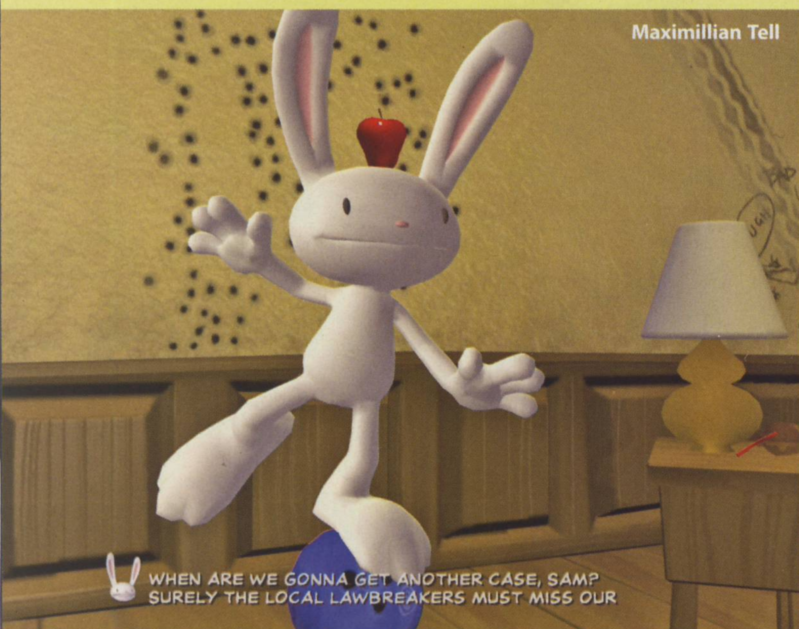
7

sam & max

Episode 1 - Culture Shock



Dulăul Sam şi iepuroiul psihopat Max sunt două figuri deja legendare, care şi-au făcut apariţia în peisaj acum două decenii în benzile desenate create de Steve Purcell şi fratele său. A urmat un serial de animaţie, iar în '95 cei doi nihilişti şi-au făcut debutul ca personaje de joc PC în



Maximillian Tell

Un aventurier la curtea regilor Sam şi Max

ograda celor de la Lucas Arts şi sub stricta supraveghere a aceluiaşi Steve Purcell. Un adventure absolut genial, dar urmărit de cel mai crunt ghinion, Sam and Max Hit the Road (împreună cu fanii lui) a trebuit să aştepte aproape treisprezece ani pentru a primi un sequel.

După ce Lucas a anulat Freelance Police (jocul care ar fi trebuit să continue aventurile celor doi năuci) şi s-a transformat în ochii fanilor dintr-un Mesia al genului adventure într-un adevărat Iuda, ne-am luat gândul de la Sam and Max şi era de ajuns să pronunţi „LucasArts" şi „Freelance Police" în faţa unui fan îndârjit al genului adventure pentru a-l deprima pentru tot restul săptămânii. Sictirul era atât de mare, încât filistinul de mine nu m-am mai deranjat să mă bucur prea tare atunci când Telltale a băgat licenţa în traistă şi a anunţat că-l va pune pe Purcell la treabă în folosul comunităţii de „questeri", mai ales că m-a deranjat şi decizia de a lansa jocul împărţit în şase episoade, decizie pe care am interpretat-o în acel moment drept o nouă metodă de a face bani nemunciţi. Eh, se pare că lucrurile stau invers. Nu sunt bani nemunciţi şi, după ce am terminat Culture Shock, am realizat că prefer să aştept o lună până la următorul episod, decât alţi treisprezece ani până la următorul „update" major.



Meeeeeeeemorieeeeees...

Pentru cei mai tineri, care au crescut cu CS-ul sub pernă, Culture Shock este un adventure bătrânesc de cea mai înaltă clasă. Deci veţi avea de „suportat" o grămadă de vorbărie şi, în consecinţă, va trebui să vă lăsaţi degetele să se odihnească şi să puneţi la treabă acea parte a creierului pe care o folosiţi doar în perioada tezelor. Încă o dată, ca „avertisment", Sam and Max apelează exclusiv la reţeta creată şi desăvârşită într-o perioadă când quest-ul era quest, iar action-ul action şi genurile nu se împerecheau între ele ca animalele pe câmp. O veritabilă călătorie în timp, un „point and click" de zile mari, pur şi nevinovat, exact cum se făceau ele acum cincisprezece ani, Culture Shock, primul episod dintr-o serie de şase, este „semnul" pe care-l aşteptam de ani de zile, zvâcnirea care ne convinge că genul adventure nu a murit de tot, ci mai are încă suflare în el.

Cei familiarizaţi cu lumea suprarealistă a celor doi detectivi ţicniţi, o lume care ne arată ce s-ar întâmpla dacă Terry Gilliam, după o doză serioasă de chimicale amestecate cu ierburi, şi-ar pune în cap să regizeze un film noir, se vor simţi ca acasă în Culture Shock. Biroul unde începe aventura, chiar dacă a fost „înnoit" cu mobilă 3D, arată exact cum l-am lăsat acum treisprezece ani. Jazz-ul relaxat din fundal, tabla de darts, din care a dispărut toporişca (o să aflăm şi unde după primul clic), televizorul şi umeraşul pe post de antenă, „robotul" telefonic, toate sunt la locul lor. Mai puţin telefonul, dar o bucată de şvaiţer şi puţină violenţă iepurească vor avea grijă ca problema să nu rămână nerezolvată pentru mult timp. Cu această ocazie aflăm şi ce-i cu urmele de gloanţe din perete. Sigur le-aţi observat în Sam and Max Hit the Road, dar n-aţi avut curaj să vă întrebaţi cum au ajuns acolo. Afară ne aşteaptă aparatul de taxat, cocârjat de timp şi de nenumăratele escapade şoferistice ale unui iepuroi cu prea multă energie şi prea puţină minte, iar de la un colţ de stradă zâmbeşte lasciv „maxmobilul", acelaşi DeSoto care inspiră respect şi groază atunci când este condus de un iepure prea scund pentru a mai ajunge la parbriz, dar prea înverşunat pentru a se lăsa împiedicat de acest neajuns.

Atât de familiar mi s-a părut peisajul, încât a durat ceva timp până m-am prins că actorii care dau glas psihozelor celor doi aiuriţi nu sunt aceiaşi din primul Sam and Max. „Vocea" lui Max este puţin cam artificială şi ăsta a constituit primul indiciu. În schimb aş fi jurat că n-au schimbat deloc tonul relaxat al dulăului Sam, care contrastează (sau probabil este cauzat de) cu pistolul de jumătate de metru de la cingătoare.

Singurele modificări, operate la nivel de interfaţă, sunt reapariţia dialogurilor clasice, mai exact „oferta" de patru fraze, şi simplificarea interfeţei, în sensul că totul se rezolvă printr-un singur clic, în funcţie de context. Dacă obiectul trebuie „cules", va fi cules, dacă trebuie folosit, va fi folosit. Simplu şi eficient.

Culture Shock hits the road

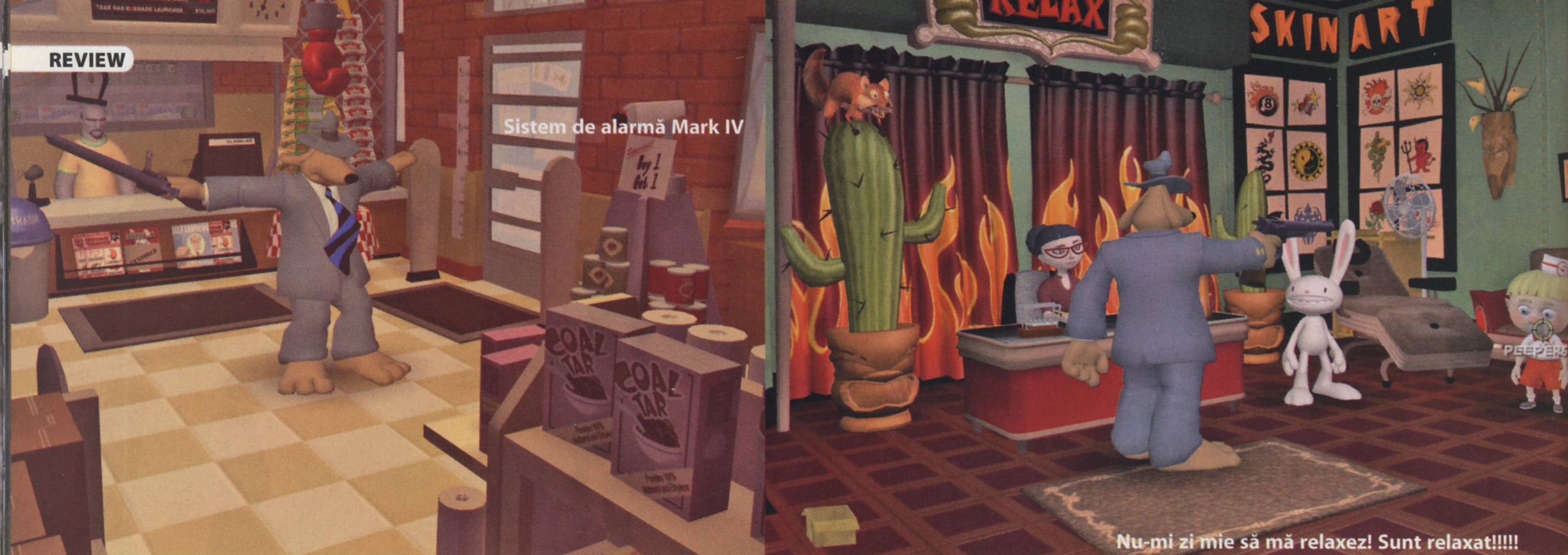
În Sam and Max Hit the Road, cei doi detectivi zărghiţi au fost puşi pe urmele lui Big Foot, care evadase de la circ împreună cu Femeia Girafă. Culture Shock nu deviază de la reţeta halucinantă şi halucinogenă şi ne prezintă o nouă situaţie de criză care frizează absurdul, a cărei singură rezolvare e în mâinile celor doi crizaţi. Un personaj dubios cu o frizură afro şi mai dubioasă, Brady Culture, ajutat de un trio de foşti copii-vedetă cu grave probleme de personalitate, îngroapă magazinele în videocasete cu Eye-Bo, un program revoluţionar de „aerobic pentru ochi". Ca om bombardat zilnic cu oferte de Viagra pe net şi cu reclamele de la televizor pentru pastă de dinţi şi detergenţi sau de talkshow-uri cu tot felul de vedete scăpătate cerşind audienţă şi tânjind după celebritatea pierdută, am apreciat ironia la adevărata ei valoare. În acelaşi registru ironic, ceea ce se prezintă la început drept un spam nevinovat se transformă pe parcurs într-o conspiraţie mondială, în care hipnoza, controlul minţii şi cam toate spaimele ce-l chinuie pe americanul „liber" de la bomba atomică încoace joacă un rol însemnat.

Personajele care adaugă sare şi piper povestioarei noastre absurde sunt exact la ce ne-am aştepta de la maestrul Steve Purcell, se încadrează perfect în peisajul uşchit din Culture Shock şi sunt ajutate de un voice acting rar întâlnit în ultimul timp. Îl avem pe Bosco, proprietarul de culoare al unui magazin colorat. Un inginer diletant, obsedat de conspiraţii guvernamentale, care n-are nicio jenă să-ţi vândă un lansator de grenade lacrimogene (nu e ce pare-a fi, dar nu afli decât după ce-l cumperi), dar devine mult prea zelos când vine vorba de o simplă bucată de caşcaval (a fost prima oară în viaţă când un permis de port-brânză mi s-a părut extrem de util). În alte cuvinte, ni se sugerează că este mult mai simplu să pui mâna pe un tunuleţ decât pe o sticluţă de hamei fermentat. Vă sună cunoscut? Revenind la conspiraţii şi planuri malefice, cunosc vreo doi paranoici obsedaţi de teoria conspiraţiei şi pot spune cu mâna pe inimă că Bosco este caricatura lor perfectă. „Menajeria" este completată de trei copilaşi, foste vedete, cu grave tulburări de personalitate, un şoarece şantajist şi o psihanalistă tatuată din cap până în picioare, cu o frunzuliţă de canabis desenată pe hăinuţa roşie.

Vă închipuiţi ce poate fi în mintea membrilor unei asemenea grădini zoologice şi sper că aşa o să mă credeţi pe cuvânt când vă spun că, în materie de dialoguri, n-am mai văzut de o groază de timp atâta ironie, atâtea aluzii şi atât absurd ambalate în acelaşi pachet. Când lui Sam îi va fi făcută psihanaliza, veţi înţelege...

Mintea iepurelui, lucrul dracului

Dacă v-aţi uns din timp rotiţele cu ulei de Monkey Island, Days of the Tentacle şi Sam and Max Hit The Road, Culture Shock vi se va părea floare la ureche. Oricine a supravieţuit într-o lume în care un câine putea fi băgat în



Sistem de alarmă Mark IV

Nu-mi zi mie să mă relaxez! Sunt relaxat!!!!!

buzunar, iar o maimuță putea fi folosită pe post de manivelă se va simți ca acasă în lumea suprarealistă a duo-ului nihilist. Asta nu înseamnă că logica lipsește cu desăvârșire, ci doar că a fost „adaptată" puțin la peisaj. Ascultați cu atenție dialogurile (dacă nu pentru indicii, măcar pentru umorul crâncen), amintiți-vă că vă aflați într-o lume de desen animat, iar când lucrurile par să stagneze, întrebați-vă ce ar face Bugs Bunny în locul vostru. Dacă v-ați luat aceste măsuri de precauție, Sam and Max: Culture Shock va fi o adevărată plimbărică în parc, mai ales că „vânătoarea de pixeli", care de obicei nu prea poate fi evitată, este practic inexistentă. Telltale Games a înțeles că adevărata provocare lansată de un adventure nu constă în abilitatea de a da clic pe fiecare pixel al monitorului, iar scopul nu e să-ți ții jucătorii într-o continuă stare de paranoia că poate au uitat să culeagă un obiect și acum trebuie să refacă drumul în căutarea Sfântului Pixel. Intenționat sau nu (natura episodică și, ca rezultat, locațiile puține), Culture Shock curge. Obiectele necesare sunt ușor de găsit, jocul progresează natural, fără momentele moarte cauzate de „backtracking-ul" obositor în căutarea unei furculițe de un pixel.

Cu toate că există riscul ca unii dintre „veteranii" care au trecut fluierând prin toate quest-urile „lucasiene" să nu se simtă îndeajuns de provocați, eu sunt de părere că micile „teste de logică" din Culture Shock nu le vor jigni inteligența și le vor oferi măcar un minimum de satisfacție și cel puțin trei ore de jonglerii intelectuale. Dacă totuși puzzle-urile nu v-au satisfăcut, o provocare mai pe măsura geniului vostru ar fi să vânați „easter eggs" (micile aluzii ascunse în texte sau în peisaj). Satisfacția este garantată.

Singurul neajuns oarecum deranjant se trage, paradoxal, tot din natura episodică a noului Sam and Max. E prea scurt și ne lasă tânjind după mai mult. Cu puțin efort intelectual, jocul poate fi terminat lejer în trei ore și mi se pare nedrept să așteptăm treisprezece ani, iar mai apoi să ni se ia jucăriile. Cu toate acestea, mai bine scurt, bun și ieftin (un episod costă aproximativ nouă dolari) decât lung scump și lălăit. Plus că ne mai așteaptă cinci episoade cel puțin la fel de savuroase ca acesta, care pot fi precomandate pentru 34 de dolari, deci dracul nu-i chiar atât de negru.

O porție de trecut, vă rog

Dacă erați îngrijorați că o trecere la 3D ar putea să-i scadă din savoare unui joc căruia-i stă mai bine desenat de mână și în două dimensiuni, înseamnă că nu-i cunoașteți pe cei de la Telltales și n-ați observat ce-au făcut din Bone. Sau n-ați jucat Grim Fandango și Monkey Island 4. Țineți minte norișorii din MI 3 și cât de bine s-au păstrat în patru? Sau dungile de pe sacoul lui Stan... Ce vreau să scot în evidență e că dacă surprinzi exact „sufletul" unui desen și reușești să-l redai în 3D, treaba e terminată. Așa stau lucrurile și în Culture Shock. Cu toate că nu avem în față un breakthrough tehnologic, motorașul grafic captează și redă incredibil de exact spiritul Sam and Max (comics, desen animat și joc). Și, cel mai important, deși am crezut că un mediu 3D și sistemul „point and click" nu se prea împacă, în mare parte datorită unei camere nărăvașe sau poziționate prost, aici mi s-a dovedit exact contrariul.

Prin intermediul lui Sam and Max: Culture Shock, Telltale Games ne-a oferit pe tavă o porție consistentă de trecut. Știți voi, trecutul ăla delicios pe care-l tot pomeniți pe forumuri, total opus prezentului înrobit de Fife identice și jocuri fără substanță (excepție făcând excepțiile, of course). Culture Shock este momentan un caz unic când „la fel" înseamnă de fapt ceva incredibil de bun. Într-o perioadă în care toată lumea se chinuie să fie pe placul tuturor și, dacă mai e timp, să și ofere un produs „cvlt", cei de la Telltales au făcut un cadou neașteptat „questerilor" ahtiați după Sam and Max, Monkey Island, Simon the Sorcerer sau Days of Tentacle și au ieșit la înaintare cu un joc care în anul 2006 are curaj să miroasă a '90. Jos pălăria fața lor, iar dacă și celelalte episoade se vor ridica la înălțimea primului vor urma vremuri mai bune decât am merita. Îmi permit ultima glumiță răsuflată pe numărul ăsta și vă spun că nu m-am mai entuziasmat atât de tare în fața unei „antichități" de la toxiinfecția alimentară din '98, când am descoperit o ciocolată Pitic expirată de 10 ani. Redevenind serios, m-am simțit ca un Guybrush proaspăt ieșit din buturugă (maniacii o să mă înțeleagă, ceilalți nu mă meritați) în anul 1995.

■ **cioLAN**



▶ **Gen** Adventure ▶ **Producător** Telltale Games ▶ **Distribuitor** Telltale Games ▶ **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax ▶ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▶ **Memorie** 256 MB RAM ▶ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▶ **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	10

9,4


Dulce răzbunare


Moment poetic

Gothic

Am să mă întorc bărbat

Dacă primele două jocuri din serie n-au beneficiat de cine știe ce mega-campanii publicitare, producătorii preferând să-și facă treaba în liniște și pace, A Treia Venire a Gothic-ului pe pământ a fost anunțată cu surle și trâmbițe. După ce doi ani am comentat pe marginea unor screenshot-uri sau, dacă producătorii se simțeau generoși, a câte unui crâmpei de informație aruncată pe vreun forum oficial, acum a venit timpul să vedem cu ochii noștri dacă și cât de departe sare așchia de trunchi.

Myrtana, plai de dor

După un sejur prelungit în minele de fier, urmat de o aventură de zile mari în Khorinis, Eroul Necunoscut se întoarce acasă în Myrtana, hotărât să ducă o viață de lux și trândăvie. Și, normal, să trăiască fericit până la adânci bătrâneți, ca orice erou de bun simț. Viața, însă, e plină de surprize, lucru pe care Eroul nostru îl află când pică exact în mijlocul unui atac de-al orcilor. Se pare că în timp ce Eroul nostru vâna

dragoni în Khorinis, pe continent orcii muşcau cu poftă din regatul lui Rhobar. Ca o ironie a sorţii, Rhobar s-a refugiat în Vengard, în spatele unei bariere magice, unde aşteaptă vremuri mai bune. Paladinii şi magii, singurii capabili să scoată Myrtana din impas, şi-au pierdut puterile, iar principalul vinovat este considerat vechiul nostru prieten, Xardas. Teoretic, planul pare simplu. Îl găsim pe Xardas, lămurim situaţia, îi ajutăm pe magi şi paladini să-şi recapete puterile şi, dacă avem chef, eliberăm Myrtana de sub jugul orcesc. Un scop nobil, demn de un adevărat Războinic al Luminii. Practic, însă, lucrurile sunt puţin mai complexe. După cum ne-au obişnuit cele două Gothic-uri de până acum, pentru o bună bucată de vreme, până când ne permitem să supărăm un vecin mai puternic, nu există un inamic bine definit, un Rău absolut care trebuie stârpit din rădăcină, ci doar posibili angajatori. În Myrtana, principalii „angajatori" sunt orcii, hashishinii şi rebelii. Pe lângă „hrănindu-se" cu firimituri căzute de la masa granzilor, îşi fac veacul o serie de facţiuni minore care trebuie îmbunate sau stârpite, după bunul nostru plac. Ca să nu mai lungesc vorba, după câteva zeci de ore de hălăduit pe un continent de câteva ori mai mare decât Khorinis-ul, simpatiile şi antipatiile noastre vor declanşa unul dintre cele trei finaluri alternative, iar noi ne vom putea da mari în faţa prietenilor că am trecut, în sfârşit, în rândul „erpegiştilor" cu greutate.

Despre Questă – cuvânt înainte

Am fost, de la primul contact cu lumea Gothic-ului, fascinat de structura questei principale şi de felul cum aceasta se împlinea prin intermediul questelor secundare. Am privit mereu ca pe o magie aparte a dezvoltatorilor seriei Gothic felul natural şi original în care se dezvoltau povestea, eroul şi acţiunea, modul în care evenimentele se întreţeseau firesc pentru a te duce mai departe în joc. Şi fiind eu aşa de vrăjit de aceste lucruri, normal că m-am grăbit să le analizez, să le înţeleg şi să le introduc într-o schemă funcţională bazată pe un model. Trebuie să recunosc faptul că râvna în această direcţie mi-a fost inteţită de excelenta prelegere „Ochii Beatricei – Cum arăta cu adevărat lumea lui Dante?" a lui Horia – Roman Patapievici, al cărei exemplu l-am preluat aici, respectând proporţiile şi pe H-R P. Precum acesta explică drumul lui Dante în Divina Comedie folosind modelul hipersferei, şi eu voi explica structura questei principale din seria Gothic luând un model din ştiinţele exacte – mai precis, din fizică.



Am apreciat greşit distanţa

Questa în Gothic-urile anterioare

Pentru a fi mai succint în formulări, voi referi cât pot de des questa principală a jocurilor din seria Gothic cu numele de Questa, adică, cu majusculă. Ceea ce frapează la această Questă din Gothic 1 şi 2 este tocmai lipsa liniarităţii sale. Practic, poţi face parte din orice facţiune, poţi adopta căi extrem de diferite de parcurgere a jocului, dar oricare dintre acestea te vor scoate la mal, îşi vor face datoria de a te împinge mai departe în povestea principală.

Esenţa acestei structuri a questelor este aceea că oricare din acţiunile tale contribuie la o rezolvare a unui element din Questă şi declanşarea unor evenimente ce o duc mai departe. Aceste evenimente importante din Questă sunt cele care permit trecerea la un capitol următor din joc – să ne amintim că în primele Gothic-uri jocul era împărţit în capitole, de care producătorii se slujeau pentru a „reconfigura" lumea din joc, prin respawn-ul unor creaturi şi plante, dar şi prin îmbunătăţirea ofertei de armuri şi arme a comercianţilor.

Spre deosebire de structura Questei şi questelor din Gothic, cele din seria The Elder Scrolls (măcar Morrowind şi Oblivion, pentru juniori) au o alcătuire liniară sau sărăcăcios arborescentă. Questele din TES şi din majoritatea covârşitoare a RPG-urilor sunt nişte linii aproape paralele, ce se mai bifurcă din când în când, generând alternative, la rândul lor liniare. Uneori, aceste linii de questă se întâlnesc şi cu altele. Cu cât mai dese aceste întâlniri de linii de questă, cu atât mai interesant RPG-ul. Sau mai confuz? Cert este faptul că structura de Questă a seriei Gothic nu este una liniară, fiind fundamental diferită (în bine) de cea a RPG-urilor clasice. Atunci, ce model mai potrivit decât rigla şi ramura am putea găsi pentru a explica geniul celor de la Piranha Bytes?

Questa în Gothic 3

În principiu, Questa din Gothic 3 respectă reţeta structurală a celor din Gothic-urile anterioare. Diferenţele importante sunt că au dispărut capitolele şi a apărut, explicit, respectul. Respectul faţă de eroul fără nume din Gothic 3 este de două feluri: local, adică respectul în cadrul unei comunităţi(/localităţi), şi general, adică respectul de care te bucuri din partea uneia din facţiunile existente în joc. Respectul se obţine parcurgând queste în care aduci servicii unei comunităţi sau unei facţiuni.

În joc nu mergi mai departe dacă nu creşti până la un anumit prag numeric respectul pe

care o comunitate sau o facţiune îl are pentru tine. Adică, numai după depăşirea unei anumite valori a respectului se declanşează anumite evenimente, apar opţiuni noi de dialog, ţi se oferă accesul la anumite locaţii şi artefacte, care te propulsează înainte în Questă, în povestea principală. Ideea este că tu poţi sluji momentan interesele oricărei comunităţi sau facţiuni, nediscriminator şi mai ales neliniar, până atingi pragul de respect care declanşează un eveniment important pentru Questă, de genul celor care demarcau capitolele în Gothic-urile anterioare.

Astfel, oricare din questele ce oferă respect este o sursă de respect ce alimentează questele „învecinate", care la rândul lor devin o sursă de respect pentru alte queste învecinate şi tot aşa, împingând tot mai departe eroul în Questa principală. Cu ce seamănă treaba asta? Simplu, cu un fenomen descris de un principiu din fizica oscilaţiilor.

spus mai înainte şi mă repet: „oricare din questele ce oferă respect este o sursă de respect ce alimentează questele „învecinate", care la rândul lor devin o sursă de respect pentru alte queste învecinate şi tot aşa, împingând tot mai departe eroul în Questa principală". Recunosc faptul că, pentru a înţelege ceea ce am eu de spus aici, cam trebuie să „simţiţi" ceva fizică. Dacă puteţi, bravos!

Frontul de Questă

Bun, acum să aplicăm în Gothic 3 cele spuse până aici. Să identificăm întâi mediul elastic: acesta este alcătuit din chiar suma questelor din Gothic 3, toate acestea alcătuiesc mediul elastic al „lacului" questelor din Gothic 3. În acest mediu elastic se produce primul eveniment, evenimentul central ce aduce o cantitate imensă de energie şi încreţeşte suprafaţa până atunci netulburată a lacului questelor. Acest eveniment este chiar intrarea eroului în joc.

undă. Questa din Gothic 3 este un front de undă. Questa din Gothic 3 este de tip front de undă!

Pe val

Practic, intrarea eroului în joc generează un front de undă care parcurge toate questele minore, folosind respectul ca agent al transferurilor de energie. Acest front de undă este Questa principală, ce nu poate fi împinsă mai departe fără ajutorul respectului, fără transformarea acestuia din respect potenţial în respect real, prin îndeplinirea questelor minore. Eroul este ca un surfer care călăreşte creasta frontului de undă, a Questei principale. El poate să hotărască în orice moment dacă merge înainte pe val sau o ia către stânga sau dreapta – este perfect liber sub acest aspect. Şmecheria producătorilor acestui joc este aceea că, după ce jucătorul ajunge la o anumită distanţă exactă faţă de centru, faţă de evenimentul intrării în joc, se va produce un eveniment



Un picior de plai

Seamănă cu Intercontinentalul

Questa lui Huygens

Să aruncăm o piatră într-un lac. Imediat se va forma un val circular, cu centrul în locul în care piatra a pătruns în apă. Acest val circular se va îndepărta de centrul său, raza sa crescând în permanenţă. Valul se formează pentru a transfera în masa întregului lac energia creată brusc într-un punct al lacului, prin intrarea pietrei în apă. Apa este mediul elastic prin care se propagă această energie. Valul circular de care vorbeam este numit „front de undă".

Principiul lui Huygens este acel principiu din fizică pe baza căruia noi putem desena forma acestui front de undă şi calcula poziţiile sale succesive. Principiul lui Huygens spune cam aşa: „Orice punct al unui front de undă este o sursă de fronturi de undă secundare. Poziţiile viitoare ale frontului de undă principal pot fi desenate prin tangente la fronturile de undă secundare.".

Sună familiar? Normal, căci, după cum am

Mai trebuie doar să identificăm elementul din joc care este agentul tuturor transferurilor produse de la centru către periferia lacului, cel care creează şi întreţine frontul de undă, energia care animă suprafaţa lacului. Păi, foarte simplu, acesta este respectul. În momentul iniţial, cel al intrării eroului în joc, se creează o cantitate foarte mare de respect potenţial, care este descărcată prin formarea frontului de undă, prin parcurgerea fiecărei queste. La terminarea unei queste, atunci când ţi se acordă punctele de respect, respectul potenţial se transformă în respect real, care împinge mai departe Questa principală. Adică, frontul de undă.

Pentru că, următoarea identificare este simplă: frontul de undă creat în masa de queste din Gothic 3 de către intrarea eroului în joc este chiar Questa principală. Astfel, avem explicaţia modelului fizic despre care vă vorbeam – modelul structurii de Questă din Gothic 3 nu este unul clasic liniar, ci unul bazat pe fizica fronturilor de

major pentru Questa principală. Apoi va urma iar o perioadă de surfing la bunul plac al jucătorului, timp în care valul Questei este împins mai departe de transformarea respectului potenţial în respect real, în proporţii date de numărul şi calitatea questelor minore finalizate de erou, până când se ajunge la următoarea distanţă faţă de centru la care se produce un eveniment major pentru Questa principală.

Şi, uite-aşa, eroul este aproape perfect liber să acţioneze cum vrea, jocul nu este deloc liniar, iar singurele lui jaloane sunt lungimile razelor cercurilor concentrice care marchează evenimentele majore pentru Questa principală.

Respect

Trebuie să recunosc faptul că sunt cucerit de simplitatea acestui model de questă. Questa de tip front de undă rezolvă limitările impuse de modelul clasic, liniar, şi oferă o experienţă de joc

SONY



Trăieşte experienţa complet

Lasă muzica deschisă



Conectivitate prin USB



3 minute de încărcare pentru
3 ore de muzică

De acum eşti înconjurat de muzica ta preferată, oriunde ai merge. Pentru că Walkman-ul tău comunică perfect cu sistemul tău audio Xplod sau cu combina de acasă ori de la birou. Totul fără întrerupere, prin USB. Alături de muzica ta ai şi mobilitate şi continuitate. Vino la magazinele participante la promoţia Sony şi trăieşte experienţa complet!

www.sony.ro

like.no.other™



net superioară acestuia. Practic, Questa de tip front de undă este marca inconfundabilă a seriei Gothic, pentru că, chiar dacă nu este la fel de vizibilă folosirea respectului precum sunt bătătoare la ochi cifrele care-l măsoară în Gothic 3, în primele Gothic-uri respectul există și animă toate questele semnificative pentru Questa principală. Fie că este vorba despre dreptul de a intra într-o anumită locație (numai după ce faci rost de hainele ce caracterizează un cetățean onorabil), fie că este vorba de respectul obținut prin luptă sau servicii aduse unei facțiuni, respectul este baza funcționării unor Queste de tip front de undă, atât în primul, cât și în al doilea Gothic.

Pe de altă parte, faptul că respectul este măsurat cu atenție și exprimat în cifre, este o lipsă de finețe în Gothic 3. Seria Gothic era mai puțin bazată pe măsurat și apoi tăiat exact, și mai mult pe feeling, pe senzație. Nu ți se spunea, ca în al treilea episod al seriei, că trebuie ca localnicii să te respecte 75% ca să fii acceptat în zonele cu baștani ale orașului, lucrurile se rezumau la sugestii, la vorbe cu înțeles, la impresii. Aici sunt de acord cu ceea ce spunea colegul meu cioLAN despre controlul creaturii din Black & White 2 – se duce mult din fun prin faptul că ai o reprezentare clară în cifre a comportamentului/atitudinii unui personaj (aici comunitate/facțiune) din joc.

Altfel, tot respectul (sic!) pentru oamenii de la Piranha Bytes. Jos pălăria pentru inventarea modelului front de undă al Questei!

Un om mai puțin subțire

Dacă vă amintiți, în primele două Gothic-uri exista o mare varietate în ce privește dimensiunile fizice ale personajelor, în special în ce privește gabaritul și talia – unii erau mai slabi, alții mai grași, unii mai solizi, cu mușchiul pe ei, alții mai subțirei. Chiar personajul principal al primelor două Gothic-uri era un om nu tocmai solid, ci mai degrabă subțirel, dar foarte bine legat. La fel era și Diego, un tip cu o anumită finețe în atitudine și trup.

Ei bine, la pornirea pentru întâia oară a jocului Gothic 3, am fost ușor deranjat de schimbările în aspectul personajelor. În primul rând, personajul principal a devenit mult mai țapăn, fiind vizibil mai solid, cu ditai mușchiul pe el. La fel, dusă este și finețea lui Diego, pentru a face loc unei tentative de brute civilizate care nu mai are nicio legătură cu personajul subtil de odinioară. Mă așteptam de la Gorn să fie așa, dar nu de la Diego...

Dacă aceste schimbări în aspect ar fi singurele în ce privește personajele, încă ar mai fi cumva, dar au fost schimbate și vocile lor! Da, știu, nimic nu este veșnic în industria jocului, dar, așa cum nu poți schimba actorul care face vocea lui Garrett din seria Thief, parcă la fel nu trebuie să-i schimbi nici pe cei din Gothic. Pur și simplu, vocile din primul și al doilea Gothic erau atât de bine potrivite personajelor, atât de faine, de expresive, plăcute, înregistrate natural, fără procesări ulterioare evidente, încât schimbarea lor nu dă bine pentru un fan al seriei.

Ce avem acum? Avem niște voci îngroșate, supuse excesiv unui efect acustic de compresie și cu egalizatorul aruncat în sus în zona bașilor. Păi, e clar, în Gothic 3 toți sunt bărbați supratestosteronizați, fără finețuri de limbaj și subtilități de atitudine. De altfel, chiar personajul principal nu mai are același umor sarcastic al replicilor, iar acolo unde se încearcă învierea acestui umor, noua voce strică totul prin expresivitatea de babuin încrucișat cu o natură moartă.

Pădurea, mai frumoasă decât copacul

Există un aspect sub care nu se poate ocoli comparația directă dintre Gothic 3 și Oblivion. Este vorba despre grafică. Despre cea din Gothic 3 se poate vorbi pe două paliere: mediul înconjurător și personajele.

Impresia pe care mi-a lăsat-o grafica mediului înconjurător a fost clară: este un engine grafic din aceeași generație cu cel folosit în Gothic 1 și 2, încărcat în plus cu mai multe milioane de triunghiuri, cu mai mulți copaci și plante și cu texturi un pic mai bune – peste toate acestea adăugându-se efectele vizuale specifice DirectX 9.0c. Și atât.

Un semn al vechimii concepției acestui engine grafic este și felul înfiorător de prost în care se mișcă jocul chiar pe sisteme potente. Practic, întreruperile, în speciale cele necesare încărcării porțiunilor din joc, sunt ceva obișnuit, iar timpul de save și load este exasperant. Ba, chiar și o simplă rotire de ochi în diverse locuri se poate produce cu sacadări inadmisibile.

Spre deosebire de engine-ul grafic din Gothic 3, cel din Oblivion este unul de nouă generație, superb conceput pentru a oferi toate avantajele de estetică, realism și performanță posibile pe sistemele puternice de azi. Mi s-a întâmplat să stau în Oblivion minute în șir,



privind frumusețea fără seamăn în lumea jocurilor actuale, a câte unui colț de natură: pășuni alpine, păduri, dealuri la malul mării în bătaia razelor soarelui ce apune, nopți senine în care un vânt cald foșnește prin frunze, sub lumina iertătoare a stelelor, cerul de cristal al nopților înghețate din munți. Toate acestea nu prea sunt de găsit în Gothic 3, cel puțin sub aspect estetic și afectiv.

Grafica din Gothic 3 este ceea ce a fost dintotdeauna grafica în Gothic – un element funcțional, ce nu sparge vreo barieră și nici nu stabilește granițe noi în domeniu (precum Morrowind sau Oblivion). Din păcate, pe lângă faptul că au folosit un engine de concepție veche pe care l-au încărcat până la refuz cu niște zorzoane esențiale în ziua de azi, dar pe care acesta nu le putea duce, nici la capitolul texturi nu aș putea spune că producătorii celui de-al treilea Gothic s-au dovedit inspirați.

Colac peste pupăză, nici plantele nu arată prea grozav, părând multe dintre ele abia evoluate din stadiul de sprite – iar ramurile arborilor, privite din anumite direcții, par simple foi paralele pe care s-au desenat rămurele și frunze. Slab, foarte slab. Dar funcțional, căci grafica, în pofida optimizării inexistente și a naivităților estetice, slujește în continuare la povestea jocului, așa cum a făcut-o și în Gothic 1 și 2.

Cei vii

Personajele și creaturile din Gothic 3, însă, sunt mult mai bine realizate decât mediul înconjurător. Trebuie să recunosc că mi se par foarte bine desenați orcii, un războinic de-al lor cu fața vopsită arată chiar impresionant, cu toate că, din nou, unele texturi lasă de dorit. Armurile arată bine (dar sunt texturate sărăcăcios), iar armele arată foarte bine.

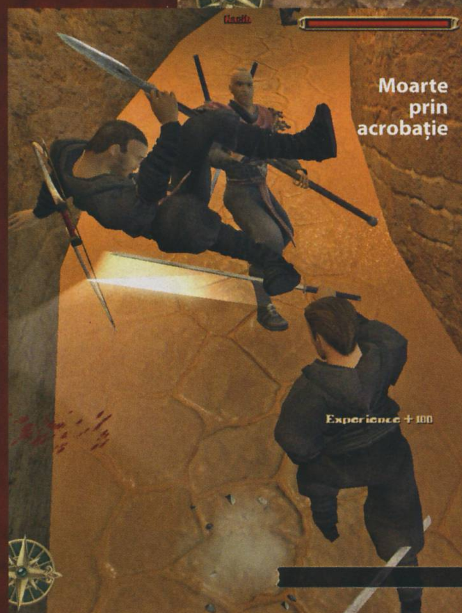
La fel, animalele, creaturile din Gothic 3 sunt excelent realizate vizual. Cu toate acestea, dacă la vizual stau bine, nu același lucru se poate spune când nu mai stau. Adică atunci când se deplasează – în opinia mea, captura de mișcare a animalelor din Gothic 3 este slabă, cu mult sub cea din Oblivion. Chiar în urmă cu câteva zile îmi făceam plimbarea aproape zilnică prin pădurile din spatele casei mele, când o căprioară a țâșnit de undeva dintr-o parte și mi-a tăiat calea, sărind arc peste poteca din fața mea. Credeți-mă, sunt atât de obișnuit din Oblivion cu asemenea întâlniri, încât aproape că era să trec cu vederea un fapt atât de neobișnuit și frumos. A, da, o căprioară... Atât de bine, de natural se mișcă animalele în Oblivion! În Gothic 3, însă, mișcările celor mai multe dintre acestea sunt mecanice, nenaturale. Iar când prostia AI-ului în deplasare se pune moț peste motion capture, se duce totul naibii, atâta realism cât mai putea să fie...

Este posibil ca această impresie de nenatural să fie accentuată și de lipsa unui engine fizic care să controleze jocul în amănuntele sale intime. Hm, nu-mi dau seama dacă așa stau lucrurile, iar celor care ar supralicita absența acestui engine fizic pentru a susține că Oblivion este mai bun ca Gothic 3 le-aș spune simplu: „Este foarte bine că în Oblivion este un engine fizic și nu este chiar nicio problemă că în Gothic 3 acesta lipsește, jocul nu este deloc afectat". E limpede?


Fostul campion din Mora Sul

Firescul în Gothic 3

Cu toții cred că putem conveni: comparativ cu alte RPG-uri, și în special cu alde Morrowind, Gothic 1 și 2 au excelat în felul plin de firesc în care au recreat o societate umană (și nonumană). În fiecare comunitate prin care treceai, totul se petrecea natural, oamenii lucrau, vorbeau, mâncau, se duceau la culcare seara, se trezeau dimineața (și constatau dulce-amărui că nimic nu s-a schimbat...). Pur și simplu, în nici un RPG de până la Gothic nu fusese reprodus atât de bine firescul activităților dintr-o comunitate, până la nivelul la care aproape că te făcea să uiți că oamenii ăia sunt construiți din pixeli, nu născuți de-o mamă.



Moarte prin acrobație

Recuperând foarte mult din avansul pe care seria Gothic îl avea sub acest aspect, Oblivion a făcut chiar o paradă aproape inutilă de amănunte și detalii de viețuire. Cu toate acestea, Gothic 3 își păstrează supremația în firescul comunităților de oameni și orci – iar semnul cel mai banal al acesteia este chiar felul în care se stă în jurul focului în Gothic 1,2,3 față de Oblivion. În acesta din urmă, oamenii stau în picioare, în seria Gothic ei se așază în jurul focului, dând clar impresia că se încălzesc, apoi își mai scot și vreo țepușe și frig carne sau chiar mănâncă. Naturalețea cu care se stă în jurul focului în Gothic 1,2 și 3 este acel ceva încă neegalat de un alt RPG, până acum.

Oricum, activitățile din comunități sunt destul de variate, alternanțele noapte/zi sunt prezente la fel de convingător, totul contribuie la legendara impresie de firesc pe care seria Gothic o păstrează și în cel de-al treilea episod al său.

Dar, nu este vorba numai despre activități aici, firescul este foarte bine conturat în seria Gothic și prin intermediul graficii. Și aici aș relua comparația cu Oblivion. În jocul din seria TES grafica este minuțios șlefuită, iar efectele vizuale sporesc impresia că tocmai a trecut femeia de serviciu pe acolo și a șters praful, sau, dimpotrivă, a trecut o echipă de restauratori care au așezat praf și mizerie cu profesionalism, ca să dea impresie de autenticitate. Scuzați-mi colocvialitatea, dar, în Oblivion, chiar și o baligă ar avea o neobișnuită valență estetică, lăsând impresia de trucat, de efect special de plastic care nu convinge întrutotul. Iar ruinele din Oblivion par luate dintr-o poezie romantică, în care, în bătaia Lunei, umbra vreunui rege defunct prinde un luciu nefiresc de la efectele de glow ale luminii și bump maping-ul zidurilor.

Ei, dar în toată seria Gothic lucrurile stau taman pe dos. Adică, frate, în Gothic-uri mizeria este mizerie, decrepitudinea este decrepitudine, igrasia este igrasie și ruinele - ruine pe bune. Cel puțin, asta este impresia pe care o lasă. Poate că tocmai lipsa de sofisticare a engine-ului grafic și a texturilor a dat naștere acestui firesc vizual, dar rezultatul este unul convingător și excelent potrivit atmosferei generale a celor trei Gothic-uri.

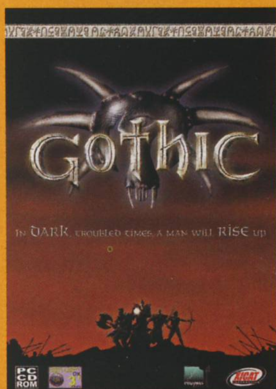
Non Lego

Ceea ce am apreciat la toate jocurile din seria Gothic și cu atât mai mult la acesta din urmă, care este cu mult mai vast decât cele anterioare, este atenția la detaliul proiectării mediului. Și am să vă explic asta prin comparație cu Morrowind și Oblivion.

În acestea două din urmă, este cât se poate de clar că în alcătuirea anumitor porțiuni din mediu s-au folosit module prefabricate și chiar întregi ansambluri de astfel de module, care se regăsesc într-o grămadă de locuri, dar devin deranjante prin repetiție în caverne, donjoane și anumite clădiri. De fapt, cam tot jocul (în cazul Oblivion) pare alcătuit din module, chiar și questele dau această senzație, probabil pentru a

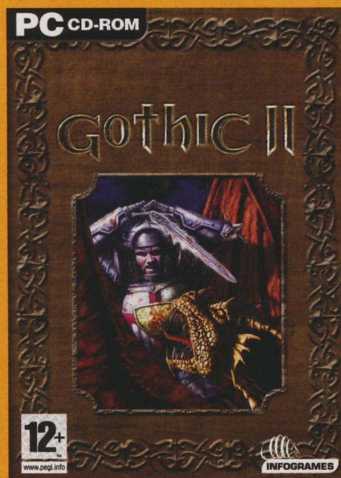
Gothic 2001

Renunţând pentru o clipă la clişeul eroului legendar, râvnit de orice domniţă, invidiat de toţi bărbaţii şi născut pentru a învinge răul, Piranha Bytes a preferat să-şi arunce eroul în puşcărie, unde l-a pus să muncească din greu pentru a-şi depăşi condiţia de „cărniţă proaspătă" şi pentru a câştiga respectul pe care Făt Frumosul de până atunci îl primea din oficiu. Aşa a luat naştere primul Gothic şi, odată cu el, o nouă specie de RPG.



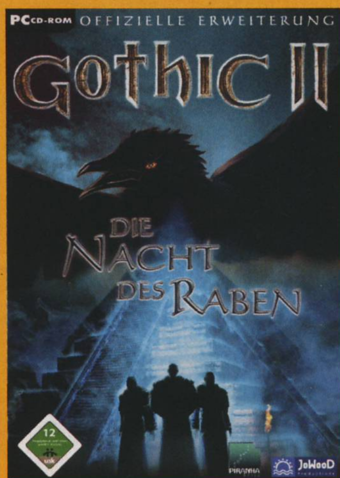
Gothic 2 2002

Zidurile magice ale puşcăriei s-au dărâmat, The Sleeper doarme somnul cel de moarte, dar Eroul Necunoscut nu cunoaşte odihna şi se întoarce pentru mai mult. Mai multă plimbare, mai multe ameninţări, mai mulţi oameni de mulţumit.



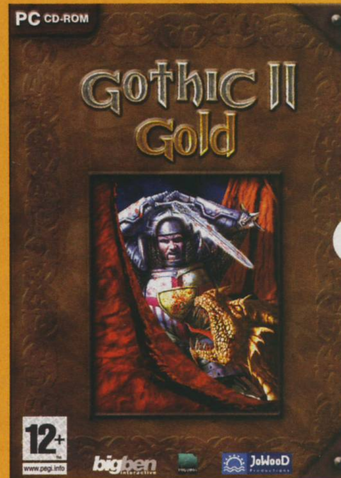
Gothic 2: Die Nacht des Raben 2003

Ze Germans au fost favorizaţi şi au primit cadou un addon în dulcele grai al Fuhrerului. Un cult misterios îşi face de cap şi toţi vorbitorii de limbă germană au fost invitaţi să-şi dovedească eficienţa proverbială şi să pună capăt blestemăţiilor din Insula Misterioasă.



Gothic 2 Gold 2005

A trebuit să treacă mai mult de un an până când Piranha Bytes s-a îndurat de marele popor englez şi a tradus Night of the Raven, pe care l-a livrat americanilor împreună cu Gothic 2 în pachetul Gold Edition. Mai bine mai târziu decât niciodată şi mai bine în engleză decât în germană.



reduce timpul de lucru şi a putea coordona mai bine grupul mare de dezvoltatori.

În schimb, toate Gothic-urile sunt făcute parcă în întregime de mână, pietricică cu pietricică, în amănunt, reuşindu-se astfel evitarea cu succes a repetiţiilor bătătoare la ochi. Având în vedere dimensiunea lumii din Gothic 3, apreciez cu atât mai mult efortul deosebit al celor de la Piranha Bytes, care ne oferă, astfel, o experienţă de joc mult mai interesantă. Pentru că jocul, ferit de modularităţi deranjante, te cheamă, te împinge în permanenţă la explorare, la căutări în toate direcţiile. Aceasta este marea diferenţă între Gothic 3 şi Oblivion. Dacă în Oblivion simţi cum treptat totul pare a se repeta, în queste şi vizual, în Gothic, însă, ai tot timpul impresia că undeva, mai departe, se află o surpriză, ceva neobişnuit, care îţi va fi de mare folos, fie şi numai pentru ostoirea curiozităţii. Se prea poate ca, de fapt, aceasta să fie chiar numai o impresie, dar producătorii seriei Gothic reuşesc să ne sugestioneze eficient şi să facă această impresie să funcţioneze, sporind atractivitatea şi misterul jocului.

Dă Hud. Robin Hood

Iar dacă este să vorbim despre luptă, apoi nici că avem ce spune despre melee, adică lupta corp la corp, cu sabia ori alte bâte, ciocane, bastoane şi securi de război. Modul de luptă în melee din Gothic 3 este absurd, tâmpit şi mai ales foarte prost implementat – colegul cioLAN are câteva vorbe de dulce de spus pe această temă. Renunţarea la vechiul stil de luptă din Gothic 1 şi 2 (cu locking target) şi adoptarea unuia bazat pe atacul liber, în care se folosesc combinaţii de clicuri lungi cu clicuri scurte, se dovedeşte catastrofală. Constatând eu acest lucru, din primele cafteli încasate în joc, am trecut fără nicio ezitare la stilul care m-a consacrat în Gothic şi care mi se potriveşte cel mai bine: arcaşul hoţoman.

Ei, dar lupta cu arcul este cu totul altă treabă. Acum săgeata este la rândul ei liberă, no locking target, şi respectă nişte legi ale fizicii implementate ad-hoc, ce îi curbează parabolic traiectoria. Astfel, lupta cu arcul este o încântare, în care îţi exersezi chiar un fel de talent de a ghici „înălţătorul" şi de a fi capabil de predicţie, astfel încât să tragi „la întâlnire" cu adversarii aflaţi în deplasare. Foarte frumos. Dar cu probleme.

Cea mai mare este prostia AI-ului – este foarte simplu să-l atragi sub vreo piatră mai înaltă, unde oponenţii artificiali se blochează de cele mai multe ori, devenind victime sigure. Iar în oraşele în care m-am pus pe exterminat orci, nu trebuia decât să mă urc într-un turn, din care să sar pe acoperişul vreunei maghernițe – restul este tăcere întreruptă de răcnetele de agonie ale celor răpuşi de ploaia mea de săgeţi.

Mizeria cea mare este aceea că, în cazul duelurilor de arcaşi, oponenţii nu trag la întâlnire, dar tu poţi trage în timpul deplasării. Asta face ca tu să te poţi feri de săgeţile inamicilor şi trage în aceştia fără întrerupere, iar ei nu te nimeresc niciodată. Vă spun sincer, sub aspectul duelului de proiectile (săgeţi, fulgere, vrăji), cel mai bun titlu pe care l-am jucat până acum a apărut acum 7 (şapte) ani: este Drakan: Order Of The Flame. Dacă atunci s-a putut realiza duelul perfect cu arme ce folosesc proiectile, de ce în superaşteptatul Gothic 3 din 2006 avem de-a face cu nişte lupte fâsâite cu săgeţi, în care jucătorul este un erou absolut invincibil? Că tot am pomenit de Drakan – acolo meleeuri adevărate, frate, nu în Gothic 3... Iar de Arx Fatalis nici nu mai zic, taie de departe Gothic 3 la capitolul melee.

Faţă de primele două Gothic-uri, în care duelul cu arcurile era foarte dificil pentru eroul nostru, iar folosirea eficientă a arcului presupunea multă răbdare şi curaj în a face pulling la nemurire, apoi Gothic 3 este de-a dreptul o dezamăgire crâncenă.

Despre magie nu pot să mă pronunţ, pentru că eu nu joc niciodată Gothic cu magie. Am folosit o singură dată o vrajă, în primul Gothic, ca să distrug golemul de gheaţă care păzea drumul către turnul lui Xardas, pentru că altfel nu am reuşit. Atât.

Altius, Citius, Fortius, Gothicus

Îmi amintesc faptul că Mitza îşi manifesta în review-ul de Gothic 2 nemulţumirea pentru faptul că eroul începea jocul de la stadiul de neica nimeni, fără niciun fel de experienţă şi skill-uri, de la zero. Iar dacă era să joci apoi Gothic 2 Night Of The Raven, frustrarea era şi mai mare, trebuia să o iei de la început, dar, colac peste pupăză, jocul avea o dificultate crescută semnificativ. La



Lăsați mănușile să vină la mine

aceastǎ dificultate se referă cioLAN când vorbește de contactul dur cu realitatea virtuală oferit de Gothic.

De data aceasta, în Gothic 3, chiar de la începutul jocului, ești suficient de puternic cât să faci față oarecum onorabil faunei și să acumulezi puncte ca vânător, nu ca în Gothic 1 și 2, în care, la primele niveluri, îți era fatală și flatulația unei gărgărițe.

Adevărul este că primele două Gothic-uri, inclusiv NOTR, îți puneau răbdarea și nervii la încercare. Jocul era astfel conceput încât dificultatea lui creștea treptat, cam în același timp cu puterile tale. Părerea mea este că primele 2 Gothic-uri (+ NOTR) sunt cele mai bine echilibrate RPG-uri pe care le-am jucat, sub aspectul creșterii dificultății proporțional cu avansul în nivel al eroului.

La acest lucru contribuia concepția sistemului de atribute și skill-uri, simplu, dar bine gândit. În Gothic 3, sistemul de atribute și skill-uri funcționează la fel, atâta doar că sunt mai multe atribute și skill-uri, ale căror funcțiuni sunt mai explicite și mai variate. Totuși, nu aș spune că Gothic 3 aduce ceva nou cu adevărat important, deși îți permite o mai bună specializare și câteva avantaje semnificative pe câte o ramură de evoluție. Păcat că thievieng-ul nu este mai natural implementat: cu un pickpocketing ca opțiune de dialog și fără un engine de vizibilitate adevărat, Gothic 3 este mult în urma unui Oblivion.

Deși sistemul de atribute și skill-uri din Gothic 3 este asemănător cu cel din Gothic-urile anterioare, avansul eroului prin acesta este mult mai ușor. În primul rând, ai trei opțiuni de dificultate a luptei (eu am mers pe Medium). Apoi, este mult mai ușor să acumulezi puncte de învățătură și foarte simplu să găsești pe cei care te pot ajuta să le folosești pentru a-ți dezvolta un anumit atribut sau skill. Eu am ajuns foarte repede (nivelul 18) să posed toate skill-urile de arcaș și câteva de hoț, iar asta îți permite să parcurgi foarte ușor harta celui de-al treilea Gothic și transformă o bună parte a questelor în simple formalități.

Sub acest aspect, mi se pare că Gothic 3 este un pic cam prea action, îndepărtându-se de tradiția de dificultate a creșterii în experiență din primele două Gothic-uri. Acest lucru mă nemulțumește, dar există și reversul său: ai posibilitatea de a juca mai liber, mai puțin stresat, și poți parcurge mai repede questele. Până la urmă, așa ai parte de mai multe recompense într-un timp mai scurt, iar omul muncit și obosit de azi se poate relaxa mai bine cu acest Gothic, decât cu cele anterioare.

Dacă cineva m-ar pune să răspund cât mai scurt la întrebarea „Ce zici de Gothic 3?", mi-ar fi foarte ușor: „Gothic 3 este un joc foarte bun realizat prost". Plin de bug-uri, cu a căror listă nu voi împovăra pagina, cu un motor grafic învechit, dar supraîncărcat de efecte vizuale DirectX 9.0c, neoptimizat, cu un sistem de melee absurd și cu un AI mizerabil, Gothic 3 este unul din cele mai prost realizate jocuri pe care le-am văzut în viața mea.

Dar, pentru că există un foarte mare „dar", Gothic 3 este animat de frontul de undă al unei Queste vaste și interesante, de personajele ce populează aievea, parcă, un spațiu imens, întreținând în jucător focul curiozității fără sfârșit, aprins de diversitatea locurilor, întâmplărilor și ființelor. Și mai este magistrala muzică a lui Kai Rosenkranz, acest Jeremy Soule al seriei Gothic !...

Iar pentru fanul seriei Gothic, există o vrajă ce îl poartă neîntrerupt, de la Gothic 1 la Gothic 2, la Night Of The Raven și acum la Gothic 3, vrajă căreia nu i se poate rezista – ce dacă sunt bug-uri și-mi trebuie un sistem prea puternic ca să-l joc? Și peste un an va fi o zi, când al o mielea patch va rezolva și ultimele bug-uri, iar sistemul ăla prea puternic pe care voi putea juca lejer Gothic 3 va costa jumătate din prețul de azi...

Important este ca Gothic 3 să aibă succes, Piranha Bytes și Jowood să se umple de bani și să nu dea faliment, precum aceia care au oprit seria Thief la al treilea episod al său. Cumpărați Gothic 3! Vreau un Gothic 4!!!

P.S. Am simțit nevoia să dăm o notă pentru Gothic 3-ul real, ajuns la patch-ul 1.09, și una pentru jocul Gothic 3 ideal, petecit în întregime, pe care sperăm că-l vom putea juca în viitorul nu foarte îndepărtat. Tradiția jocurilor din seria Gothic ne-a arătat că acestea, prin reparații succesive, ajung să fie mult mai bune decât release-ul inițial. Datorăm celor de la Piranha Bytes această notă imaginară. Iar ei ne rămân datori cu multe patch-uri, în schimb.

■ **Marius Ghinea & cioLAN**



▸ **Gen** RPG ▸ **Producător** Piranha Bytes ▸ **Distribuitor** JoWooD ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 1024 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB (Shader Model 1.4) ▸ **ON-LINE** www.gothic3.com

Notă pentru Gothic 3 cu patch 1.09

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	7

8

Notă pentru un Gothic 3 „reparat"

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	9

9

Spovedania unui n00b

Domnişoară! Patru bice şi două şuturi în „oo" la masa RPG-iştilor!

O frază pe care mi-a fost dat s-o aud de mai multe ori decât prevede legea bunului simţ a fost „nu eşti bărbat dacă n-ai terminat armata". N-am terminat armata, am preferat să sădesc un pom. Un prun. Mi-am mutat adolescenţa de toamnă şi cele o sută de kile de iarnă în faţa PC-ului, unde speram că o să găsesc mai multă înţelegere. Aici altă dandana. „Nu eşti gamer adevărat dacă n-ai terminat Gothic-ul". Băi, mă lăsaţi? N-am terminat nici măcar un Gothic din cele trei. Trist, dar adevărat. Pare-se că nu sunt nici gamer şi nici bărbat. Deci o să-mi iau în serios rolul de panseluţă subiectivă, nepolenizată, isterică şi frustrată şi o să-i dau Gothic-ului exact atâtea şuturi în oo câte mi-a dat el mie, lăsându-le colegilor mei plăcerea de a-i obloji rănile.

Sunt masochist, trăiesc în Myrtana!

Mănuşa a fost aruncată, săpunul a fost scăpat, să înceapă bal(amuc)ul! Cu preacinstiţii Gothic 2 şi Night of the Raven am avut ocazia să mă duelez ca de la viitor bărbat la bărbat. M-au snopit în bătaie, dar măcar a fost o luptă cinstită, câştigată de cel mai bun. Gothic 3 e mai parşiv. El aruncă mănuşa, tu te apleci să o ridici, iar ce urmează sunt lucruri pe care cenzura le-a cam scos din filmele cu puşcăriaşii din Khorinis la duşuri.

În teorie avem de-a face cu un demn urmaş de-al Gothic-ului. O lume imensă care se cere explorată, o lume vie care se cere cotonogită, sute de quest-uri, un sistem de skill-uri mai complex... altfel spus tot ce-i trebuie unui Gothic pentru a fi Gothic. Şi ceva pe deasupra. La prima vedere pare mai prietenos cu gamerul, dacă mai ţineţi minte interfaţa spartană şi controlul ciudăţel din Gothic 1, fără a-i da jocului un aer de „Gothic povestit copiilor". Nu trebuie să fii doctor în istoria Myrtanei (şi nici nu prea ai cum, manualul este destul de secretos când vine vorba de istoria universului Gothic şi oferă doar informaţiile absolut necesare) pentru a te scufunda complet în atmosferă.

Cu toate acestea, nişte programatori cu juma' de normă şi vreo doi designeri puturoşi şi-au băgat coada şi au reuşit să-mi strice jucăria. Nu ştiu pe cine să dau vina. Pe sărmanii pălmaşi care nu şi-au făcut treaba sau pe distribuitor că a ţinut morţiş să lanseze un joc clar neterminat. Dar nici nu mai contează. Oricum am lua-o, avem în faţa ochilor un joc de care ne vom putea bucura cum se cuvine doar peste câteva luni. Poate fi jucat şi acum, dar sincer am văzut versiuni beta care se comportau mai onorabil decât Gothic 3 după primul patch. O serie de skill-uri nu funcţionează cum trebuie (abia al doilea patch a reparat armurile) nici după trei patch-uri, AI-ul te încurcă atunci când ar trebui să te ajute şi te ajută atunci când ar trebui să-ţi pună beţe în roate. O mare problemă ar fi şi combo-urile. Coregrafie mişto, utilitate zero. În lupta „mano-a-mano", combo-urile nu-şi au rostul, „problema" fiind rezolvată foarte simplu prin apăsarea obsesivă a butonului drept al mouse-ului (asta dacă n-aveţi de-a face cu fauna Myrtanei, caz în care vă recomand SHIFT-W şi să nu vă uitaţi înapoi). Când gluma se îngroaşă şi orcu' îşi aduce gaşca, clicul nu mai dă rezultate şi lupta trebuie gândită. Aici ar trebui să intre pe felie combo-urile. Dar, la fel ca maşina românească de tăiat morcovi în patru, combo-urile funcţionează puţin mai ciudat şi reuşesc să taie distracţia în cinci. Dacă în G2 succesul unui combo era dat în mare parte şi de capacitatea jucătorului de a-şi coordona loviturile, G3 introduce sistemul „clic lung X + clic scurt Y", ceea ce înseamnă că, preţ de o secundă, cât timp dejtul se odihneşte pe butonul drept (sau stâng) al mouse-ului, personajul nostru este complet neajutorat. Iar când eşti înconjurat de zece casapi, o secundă e de ajuns pentru ca „lens-flare-ul" de la capătul tunelului să te orbească definitiv. Când ai halit experienţă cu tonele, lucrurile devin puţin mai roz, dar asta se va întâmpla cu mult după prima cădere nervoasă a vreunui jucător mai sensibil.

Pseudo Kinegetikos

În viziunea omuşorilor de la Pyranha Bytes, degetul opozabil, poziţia bipedă, limbajul articulat şi cele cincizeci de milenii de evoluţie sunt supraapreciate şi au acţionat în consecinţă. Pentru o specie care a inventat războiul înainte să se dea jos din copac şi să domesticească primul câine, cuvântătoarele bipede din Gothic 3, inclusiv nenea care l-a cotonogit pe The Sleeper şi a împăiat fluierând cinci dragoni, sunt complet neajutorate în faţa patrupedelor de-a dreptul satanice. E de-a dreptul stupid ca un lup sau un bloodfly (un fel de ţânţar pe steroizi) să ne creeze mai multe probleme decât un orc cu un topor de două ori cât tine. Sunt perfect de acord, prin codru n-ar trebui să umbli teleleu măciucă, fără nicio grijă, ca pe tarlaua lu' tac-tu. Trebuie să fii mereu cu ochii-n patru, cu frica-n sân şi cu săgeata în arc, altfel n-apuci să vezi dimineaţa. Exact acel sentiment de nesiguranţă, de nimicnicie, pe care ţi-l dă o haită de lupi care ţi-au luat urma, m-a încântat din cale-afară la Gothic 2. Eram sătul de eroi epici şi am primit exact doza de realitate de care aveam nevoie, lucru pentru care-i sunt recunoscător.

Marele Trei încearcă şi el scamatoria, dar din păcate duce lucrurile puţin prea departe. E o linie subţire între nesiguranţă şi frustrare, iar Gothic 3 a depăşit-o bine de tot. Patch-urile apărute până acum şi promisiunea că dacă mănânci multă experienţă te faci mare şi nenoroceşti javra cu o săgeată n-au reuşit să şteargă cu buretele experienţele „revelatoare" trăite alături de un mistreţ ale cărui atacuri tindeau să egaleze cadenţa de tragere a unui Vulcan Cannon... Şi oricum, nu mi se pare normal şi nici realist ca acelaşi mistreţ să snopească în bătaie trei orci blindaţi şi înarmaţi până în dinţi sau un cioLAN de nivel 40 luat prin surprindere. Ultimul patch, o cârcă de puncte băgate în Hunting, skill-urile adiacente şi sănătate (că-i mai bună decât toate) şi un arc pentru care am rămas pe drumuri au mai ameliorat problema, dar cu toate acestea am ajuns ca veteranii războiului din Vietnam şi am flashback-uri înspăimântătoare de câte ori văd o coadă de lup sau aud un grohăit suspect.

Martir în numele Gothic-ului

Dacă Gothic 2 a fost un exerciţiu de umilinţă superb, menit să arate gamerului că şi viaţa virtuală poate deveni maro, o hoardă de bug-uri şi un motor grafic prost optimizat au transformat cea de-a treia parte a seriei într-un adevărat test al răbdării, pe care doar fanii adevăraţi îl vor trece fără să cârcotească. Noi ceilalţi, îl vom urî şi-l vom iubi în acelaşi timp. Personal, îl respect pentru că transpiră Gothic prin fiecare por, dar îl urăsc pentru că într-un timp relativ scurt am manifestat simptomele a cel puţin şapte sau opt boli nervoase. De la paranoia (aveam tot timpul impresia că sunt urmărit de un mistreţ) până la dedublarea personalităţii cred că am trecut printr-un întreg tratat de psihologie clinică. Bătăile crunte încasate de la vieţuitoarele pădurii m-au făcut să mă întreb serios dacă nu cumva eu sunt un produs al imaginaţiei lupilor sau dacă nu cumva de fapt mistreţii joacă un joc în care un idiot îi tot împunge cu un cuţitaş de doi metri. La rândul lor, iureşurile unu la unu, unu la doi şi unu la X cu oamenii şi orcii, m-au făcut să-mi pierd orice urmă de respect pentru bipezi. Ducă-se!

După câteva zile de „nevoială" (cu toată bunăvoinţa de care sunt în stare după nenumărate sesiuni de terapie hameică, joacă n-o pot numi) benevolă prin deşert, păduri şi creste înzăpezite, am înţeles în sfârşit de ce unele femei cotonogite sistematic de un soţ beţiv cu palma grea se întorc de fiecare dată pentru mai mult... Martiriul are şi el avantajele sale, iar satisfacţia pe care numai o frigare încinsă înfiptă în fund ţi-o poate da, este doar unul dintre ele.

În concluzie, Gothic 3 este fiul risipitor al seriei. Eu l-am lăsat să plece fără notă în speranţa că se va întoarce peste un an cu lecţia învăţată şi cu patch-ul în ghiozdănel. Atunci şi numai atunci o să mă autoproclam cel mai gras bou şi o să mă tai în cinstea lui.

■ cioLAN



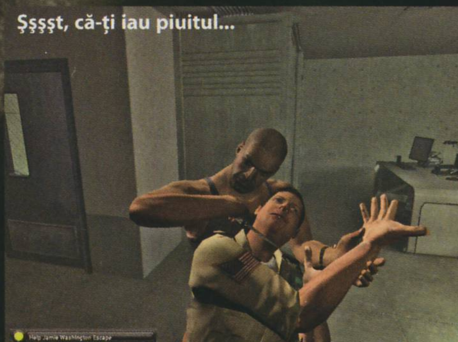
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

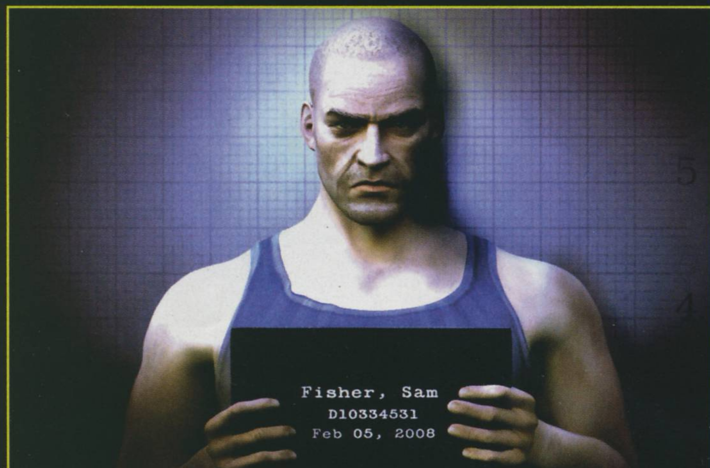
Al treilea... cu noroc?

Recunosc că am aşteptat cu interes revenirea agentului Sam Fisher într-un con de umbră... Ce aiurea sună! Nu că nu l-aş vedea bine, însă Fisher nu s-a simţit niciodată în siguranţă în lumina reflectoarelor, ceea ce nu-l împiedică să se trezească adesea în centrul atenţiei. Primul joc din celebra serie ce poartă semnătura autorului de romane Tom Clancy m-a transformat pe loc într-un fan al seriei, bucurându-mi setea de stealth într-o formulă revoluţionară. Al doilea m-a făcut să-l aştept nerăbdător pe al treilea, iar al patrulea m-a lăsat cu buzele umflate. Şi de ce n-ar fi aşa, după şocul administrat de Ubisoft cu declaraţiile ce anunţau o schimbare de macaz în viaţa lui Sam Fisher şi un gameplay nemaipomenit? Iată-mă, aşadar, în faţa faptului (ne)împlinit: Double Agent nu revoluţionează nimic.

Cum spuneam...

Double Agent începe nervos, cu un Sam Fisher dărâmat de moartea fiicei sale într-un accident de maşină şi de semi-eşecul misiunii în care îşi pierde un partener mutilat de rafale de gloanţe. Pentru superagentul nostru viaţa nu mai are niciun sens, iar soluţia pe care o alege în locul sinuciderii într-un bazin cu votcă (mmm...) este o ultimă misiune, mai riscantă şi mai dificilă decât oricare alta. O misiune pe care, într-adevăr, numai un sinucigaş ar accepta-o, şi anume aceea de a se infiltra la ordinele NSA-ului într-o închisoare de maximă securitate din Kansas şi de a se lipi de membrul unei grupări teroriste aflat în spatele gratiilor. Sam trebuie să-l ajute să evadeze, iar apoi, din postura de agent dublu, să devină membru cu acte în regulă al organizaţiei teroriste americane(!) John Brown's Army, care plănuieşte răsturnarea ordinii mondiale aşa cum o ştim.


Şşşşt, că-ţi iau piuitul...

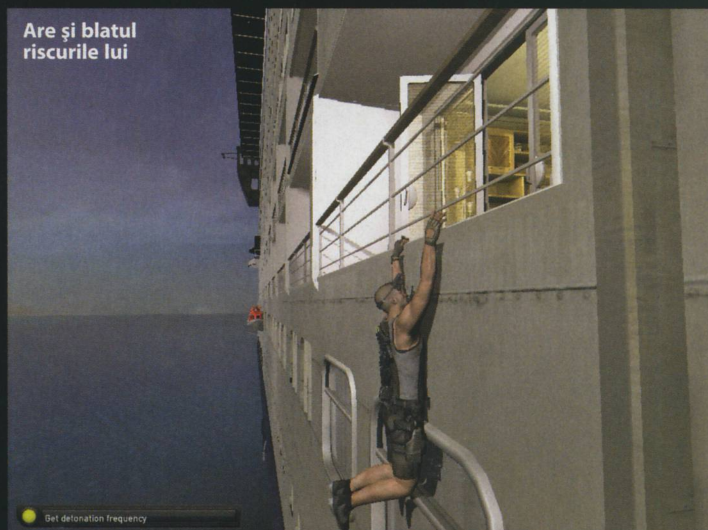




Premisa de la care porneşte mi s-a părut excelentă, însă, din motive care deocamdată îmi scapă, potenţialul ideii dispare subit în ceaţă, iar gameplay-ul o ia puţin razna, vinovată fiind introducerea cinematică ce ne face cunoştinţă cu un alcoolic scăpat de sub control. Este imaginea unui om cu nervii la pământ, pregătit să-i dea vieţii un şut în fund şi care a renunţat la viaţa de ucigaş cu sânge rece de altădată. Sanchi! Aşa vrea el să credem, pentru că imediat ce începe jocul, Sam Fisher uită că a avut vreodată o fiică, de problemele cu alcoolul care i-a tocat ficatul pe parcursul a două minute cinematice şi se întoarce la vechile sale obiceiuri. Introducerea zice una, iar jocul face alta.



Nu mai pleacă odată, că mi-au înghețat șosetele



Are și blatul riscurile lui

Viaţă dublă

Marea schimbare pe care Double Agent o aduce seriei o reprezintă modul în care jucătorul jonglează cu încrederea celor două organizaţii, NSA şi JBA, pe care este nevoit să o păstreze în cadrul unor limite bine conturate dacă are de gând să ducă misiunile la bun sfârşit. Gradul de încredere oscilează în funcţie de acţiunile întreprinse în favoarea uneia dintre organizaţii şi îi curmă avântul cu un frumos ecran verde de încărcare dacă unul dintre şefi îşi pierde complet încrederea în el. Partea bună este că această abordare cu totul nouă a misiunilor îi dă gameplay-ului o aromă aparte, oferindu-i lui Sam şansa să încline balanţa în favoarea uneia dintre cele două facţiuni, la alegere. Totodată, îi acordă o oarecare libertate de mişcare şi câteva rute alternative către deznodământ.

Misiunile sunt cu atât mai provocatoare cu cât designul acestora este mai reuşit, iar Double Agent demonstrează că stă foarte bine la acest capitol, reuşind să accentueze cu succes senzaţia de imersivitate cu ajutorul unei interfeţe aerisite şi intuitive. Din nefericire, portarea de pe Xbox 360 pe PC pare a fi făcută în grabă şi fără un interes real pentru a livra un produs de calitate, drept dovadă mulţimea de bug-uri care deranjează pe alocuri experienţa de joc. Se poate întâmpla să „cazi" printr-o podea sau să te loveşti de momente scriptate prost realizate, iar apoi să te izbeşti de problemele unui AI care nu a suferit îmbunătăţiri majore. Adversarii din Double Agent fac adesea obiectul unor momente penibile, ca rezultat al imposibilităţii de a rezolva


Uiiiiih, m-a luat cu grețuri

Premisa de la care porneşte mi s-a părut excelentă, însă din motive care deocamdată îmi scapă, potenţialul ideii dispare subit în ceaţă, iar gameplay-ul o ia puţin razna












Hâc!!

eficient şi rapid unele situaţii de criză. Din fericire, studioul Ubisoft din Shanghai, responsabil cu realizarea componentei single player, i-a dat acţiunii din Double Agent un aer cinematic ce-l face deosebit de credibil. Marele merit al acestei „scamatorii" constă în diminuarea substanţială a efectelor nocive pe care bug-urile le au adesea asupra gameplay-ului. Inovaţiile sunt însă prea puţine faţă de restul jocurilor din serie pentru a-l considera un titlu cu adevărat next-gen. Gameplay-ul se laudă cu un număr mic de acrobaţii noi, două sau trei puzzle-uri ingenioase şi o interactivitate mai mare cu mediul înconjurător. Ceea ce, dacă stau să mă gândesc bine, nu este tocmai rău, iar eu mă declar mulţumit de actualul model de joc, în ciuda îmbunătăţirilor minore pe care le-a suferit.

Şi totuşi, place

Dacă există un capitol la care Double Agent excelează, acela este grafica. Ubisoft merită numai cuvinte de laudă pentru modul exemplar în care a dat viaţă lumii lui Sam Fisher. Dialogurile dintre personaje şi animaţiile acestora sunt credibile, acestea gesticulând realist în funcţie de moment. Mediul înconjurător este foarte detaliat pe alocuri, level designul foarte reuşit transformând jocul într-o experienţă deosebit de interactivă. Nenorocirea este că preţul plătit pentru a-l admira în toată splendoarea este cam mare, cerinţele minime de sistem fiind de-a dreptul descurajante dacă alegem să-l jucăm cu setările next-gen activate. Cei 2 GB de memorie, placa video 7800GTX şi procesorul AMD Athlon 64 X2 4200+ din dotare i-au făcut cu greu faţă bătrânului engine grafic Unreal 2, puternic modificat, care a demonstrat că în mâinile unor meseriaşi şansele sale de a supravieţui motoarelor grafice din actuala şi viitoarea generaţie sunt mari. Nevoia unei optimizări se simte.

ALTERNATIVĂ

Hitman: Blood Money

Un altfel de erou, foarte metodic şi a cărui singură grijă, pe lângă propria piele, sunt banii.



Aşadar, pe ce dăm banii?

Double Agent este, totuşi, un joc bun, iar patch-urile care cu siguranţă îi vor urma lansării îl vor transforma probabil într-unul şi mai bun. Până atunci, rămâne la latitudinea fiecăruia să decidă dacă noul membru al familiei Splinter Cell îşi merită banii. Faptul că seria ne-a obişnuit cu inedite moduri multiplayer co-op şi spioni vs. mercenari ar trebui să atragă câţiva cumpărători în plus. Încă puţin şi m-ar convins.

■ KiMO



Nu-mi vine să cred, e defectăăăă...

Gen Action **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 **Procesor** PIV 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB RAM **ON-LINE** www.bewaresamfisher.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	8

7,6

Ținând cont de sărbătoarea religioasă de luna aceasta, îmi e imposibil să nu fac legătura între naşterea unui Mesia real şi cea a unuia virtual. Diferența este faptul că cel virtual nu se încadrează tocmai corect în canoanele moralei creştine, care face diferența clară între bine şi rău. Mesia acesta are un alt bagaj genetic, care nu are nimic de-a face vinul, peştele şi leproşii. El are posibilitatea să aleagă, lucru important. Interesant este că odată ce a ales, mai poate alege o dată. Şi tot aşa... Nu mi se pare corect, însă este eficient.

Might and Magic

Mă gândesc dacă există alți termeni mai clari care ar putea defini o lume fantasy. Şi nu există. New World Computing au fost cei care l-au inventat şi este al naibii de clar. Acest lucru s-a putut observa şi după cele patru Heroes of Might and Magic, respectiv nouă Might and Magic. 13 jocuri create în acelaşi univers, care ne-au bucurat tinerețile. Însă New World Computing şi 3DO au dispărut. Ubisoft a preluat licențele şi e clar că e hotărât să meargă înainte cu seria. Dacă HOMM V este un joc destul de reuşit prin care s-a întors spre tipul de gameplay din HOMM III, în cazul Might and Magic a ales o cale diferită. Seria Might and Magic este în sine aproape o definiție a RPG-ului clasic. Ubi a ales linia FPS-RPG-ului pentru continuare, lucru pe care l-am primit cu extrem de multă dezamăgire. Mă aşteptam la un super RPG ca să fiu sincer, însă e clar că nu depinde de mine. Cert e că până la urmă, de pe urma reclamei care i s-a făcut, interesul mi-a fost din nou captat. Părerea mea este că alegerea engine-ului Source 2 a fost o decizie strălucită, având în vedere calitatea sa. Acesta nu numai că i-a asigurat un grad ridicat de jucabilitate, datorită faptului că engine-ul rulează excelent pe sisteme low end, dar a şi dat posibilitatea producătorilor să se concentreze foarte mult pe partea de level design. Practic, o grămadă de timp a fost câştigat de pe urma faptului că nu a trebuit să creeze un engine de la zero. Aşadar, până la urmă seria Might and Magic nu a ajuns chiar foarte rău. A suferit un anumit grad de reprofilare, însă măcar continuă.

Dincolo de Univers

Dark Messiah a ales doar două facțiuni din multitudinea celor care domină noul univers Might and Magic. Lupta se dă între demoni şi oameni, pentru controlul absolut al unui artefact de o imensă putere. Acesta fie ar putea defini pentru o perioadă extrem de lungă un nivel ridicat de stabilitate al imperiului Griffin, fie ar putea aduce întreaga populație umană în pragul extincției. Toate acestea depind doar de un singur individ, cu sânge mixt, care este acel Dark Messiah anunțat la sfârşitul campaniei din Heroes V. El se va naşte şi va avea de ales. Însă deocamdată nu se ştie cine e şi unde e. Jocul te va introduce destul de repede în acțiune, înfățişându-te ca un tânăr abia trecut de adolescență, crescut şi educat de un magician imperial. Scopul tău este de a găsi un anumit artefact ascuns undeva departe, într-un templu extrem de vechi. Ei bine, lucrurile par simple, însă nu e neapărat cazul. Depinde de calea pe care o alegi, de skill-urile pe care le deții şi nu în ultimul rând de nivelul tău de inteligență şi de spiritul de observație.



Uite-te sus şi spune-mi ce vezi!?

Ar putea fi un altfel de Crăciun...

Moduri de lucru

După cum ştiți, Source 2 se diferențiază de celelalte prin fizica sa care deschide un număr foarte mare de posibilități celor cu



Un ciclop undead recitând Hamlet

imaginație bogată. Producătorii au reușit ceva absolut incredibil în ceea ce privește numărul imens de posibilități de a ucide în acest joc. Practic, aproape că armele devin doar o funcție de alegere. De exemplu, plecând de la simplul picior în stomac care te aruncă în prăpastie și ajungând la angrenaje serioase, gen pârghii cu efect de bombardament și pendule care mătură totul în calea lor. Mai departe, ai sticlele de ulei pe care le arunci la picioarele inamicilor și în care tragi cu săgeți aprinse ca să le dai foc. Poți folosi aproape orice obiect pentru a sparge capete și a rupe picioare. Modul în care aceste obiecte se comportă nu este extrem de real, însă suficient pentru a crea un anumit nivel de rejucabilitate. Împreună cu nivelul artistic al level designului, imersiunea este totală. Totuși, să ții cont de mediu pentru a-ți duce la capăt misiunea nu este un lucru ușor după ce atât de multă vreme am fost obișnuiți să ne folosim exclusiv de ceea ce aveam în mână, fie sabie sau armă de foc. Mie mi-a luat cam jumătate de joc să ajung să țin cont permanent de faptul că nu e nevoie să mă bag cu sabia în mijlocul inamicilor pentru a-i elimina, ci e suficient să-i facă să vină după mine în camera



în care se plimbă un trol mare. Apoi am stat și am privit spectacolul. Totuși, aici apar multe probleme. Spre exemplu, anumite efecte sunt prea puternice. Un butoiaș aruncat într-un inamic îl omoară instant, ceea ce e cam exagerat. La fel, lovitura de picior care aruncă în hău are efectul unei bile de demolat. Un alt efect exagerat este cel al shield bash-ului care face damage cam ridicat. Unele probleme se rezolvă prin patch, altele nu.




Unii ar putea numi asta spoiler...

Cunoștințele

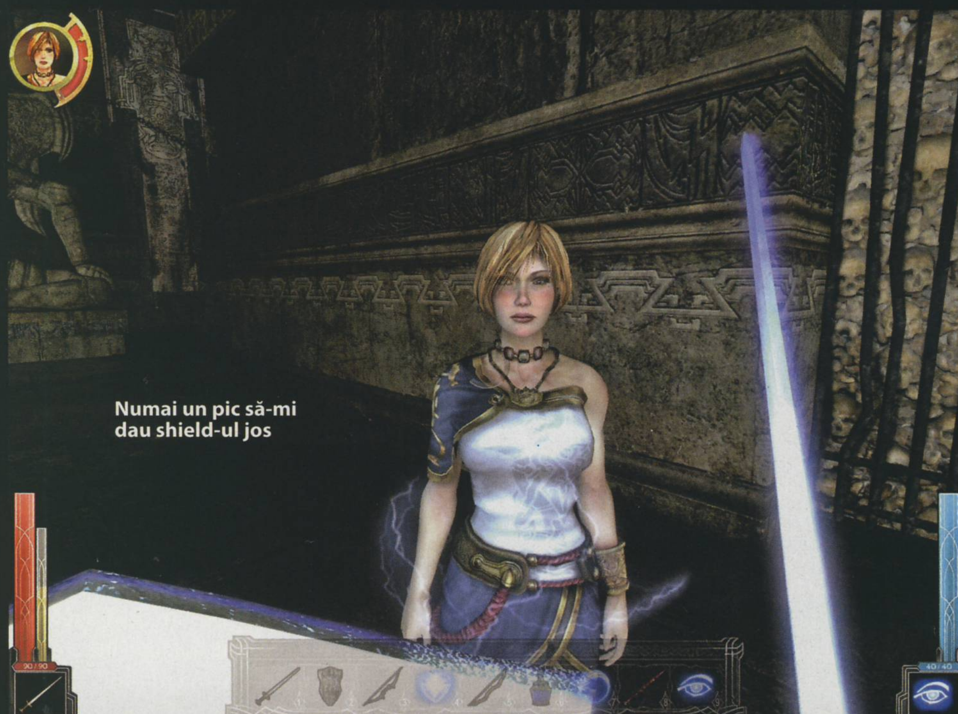
Dacă până acum am vorbit de mediu și de cele 20 de modalități de a ucide altfel, ce-ar fi să luăm în calcul și restul modalităților de a ucide în mod normal? Arkane Studios, producătorul, a introdus în joc un sistem de skill-uri simplu, dar complet. Există trei tree-uri pe care vă puteți axa, melee/range, arcane/healing și stealth. Punctele de skill câștigate pe parcursul jocului le veți investi astfel pentru definirea personajului din punct de vedere al clasei, deoarece aceasta nu se alege de la început. E interesant faptul că pot fi create niște hibride foarte interesante ca abilități. Skill-urile acestea au funcție multiplă în sensul că, pe lângă îmbunătățirea atributelor clasice, mai au atașate o serie de abilități speciale care variază de la combo-uri pentru partea de melee până la posibilitatea de a face zoom sau de a deveni invizibil. Între skill-uri există un nivel mare de interdependență, ceea ce înseamnă că punctele trebuie investite cu grijă. Trebuie să țineți cont și de faptul că jocul este o aventură perfect liniară și că nu puteți să faceți „level up" așa cum vă taie capul. Numărul de puncte de skill are un maxi foarte clar și predefinit. În ceea ce privește stilul de luptă de tip first person, Arkane a făcut o treabă tare bună. Modul de a lovi este de tip combo, de la cele foarte simple de slashing și piercing până la cele mai complexe, care se învață din skill-uri, iar pentru bloc se folosește clic dreapta. Interesant este modul în care au fost implementate armele, în special Staff-ul. Acesta nu face damage mare, însă lovește mai mulți inamici pe care îi pune ușor la pământ. În felul acesta primiți acea fereastră necesară pentru a vă folosi vrăjile ca mage. Echipamentul nu este foarte variat și eu consider asta un dezavantaj. De asemenea, artefactele de echipament sunt de multe ori amplasate complet cretin, în locuri în care nu te-ai aștepta, la îndemâna tuturor... ceea ce te face să te întrebi de ce nu sunt folosite


Ok! Am înțeles. Data viitoare dau și cu aspiratorul! Nu trebuie să urli, dragă

de ei. Echipamentul are însă cerințe de skill și e evident gândit în funcție de clasă. Un lucru care nu mi-a plăcut a fost acela că obții cel mai bun echipament din joc dacă faci o anumită alegere. În felul acesta practic ești forțat să mergi pe o anumită linie, deși primești surogatul libertății (mană cerească în jocurile liniare). Cert e că la sfârșit mai poți alege o dată, că doar ești Messiah...

Neplăcerile

Per ansamblu, jocul este categoric unul de calitate, iar conceptul este interesant. Sunt însă două mari probleme care nu implică partea tehnică. Una este legată de faptul că povestea este extrem de superficială, adică un story de trei lei care se încheie aiurea și este complet previzibil. Mi se pare ciudat că Arkane, aceiași oameni din spatele Arx Fatalis, a dat-o în halul ăsta în bară cu scenariul. A doua problemă mare a jocului este liniaritatea și scriptarea exagerată a unor secțiuni. Practic, te simți condus de joc de la început la sfârșit. Desigur, nu ar fi fost asta o problemă mare



Numai un pic să-mi dau shield-ul jos

Alternativă Arx Fatalis

Deși Arx Fatalis este un ROG, totuși stilul de luptă și modul de abordare al gameplay-ului sunt similare. Motivul ar fi că echipa de producție este aceeași. Calitativ vorbind, Arx Fatalis a fost mai bine realizat mai ales din punctul de vedere al storyline-ului. Vă reamintesc că jocul este prezent în versiunea full din numărul din aprilie 2006 al revistei LEVEL.





- **GEN** FPS-RPG
- **PRODUCĂTOR** Arkane Studios
- **DISTRIBUITOR** Ubisoft
- **OFERTANT** Ubisoft
- **TEL.** 021-569.06.00
- **PROCESOR** PIV 2,6 MHz
- **MEMORIE** 512 MB RAM
- **ACCELERARE** 3D 128 MB VRAM
- **ON-LINE** www.darkmessiahgame.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	8

7,8

dacă jocul ar fi fost lung, însă 13 ore de joc mi se par extrem de puține pentru un titlu de o asemenea anvergură. Producătorii ar spune că s-au concentrat mai mult pe partea de multiplayer, însă despre asta e un pic mai mult de vorbit. Acum, ajungând și la partea mai tehnică, deși level designul este superb, totuși jocul abundă în bug-uri grafice. Probleme legate de încurcarea prin texturi apar de fiecare dată când folosești arcul cu funie. Sunetele pe sisteme care au mai puțin de 1,5 GB RAM aproape că nu funcționează. Tipul de încărcare al nivelurilor mi-a adus aminte de vremea când stăteam să încarc jocuri de pe casetă pe Spectrum. Păcat de aceste umbre care se lasă grele peste o producție de excepție din alte perspective.

Multiplayer

Producătorii au încercat să conceapă ceva special în ceea ce privește partea de multiplayer. Pe lângă modurile de joc deja clasice, s-a introdus un sistem de skill-uri special pentru această parte. Pe măsură ce joci pe un server, faci level up și primești puncte de skill. Cu acestea îți îmbunătățești personajul, însă skill-tree-ul este complet diferit de cel de single player. Problema este că dacă ieși de pe serverul respectiv, pierzi toată experiența și este destul de greu să o câștigi. Problemele din multiplayer sunt animațiile personajelor (care sunt groaznice), dependența enormă de ping și faptul că jocul crapă extrem de des, ceea ce duce la mari frustrări. Aproape că aceste lucruri fac multiplayer-ul redundant.

Bănuiesc că e timpul să dau citatul... Așadar, trecând dincolo de problemele tehnice și de liniaritate, Dark Messiah of Might and Magic este un joc care poate intra în Hall of Fame la o adică...

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Erou fiind, pe Doom îl căutam

Super eroi, Marvel, Activision, Raven şi un action RPG anunţat. Aşteptările mele conturau un joc care va exploata din plin înşiruirea de vedete, în dauna altor aspecte mai importante pentru unii, mai puţin importante pentru alţii. Şi dacă reuşeşti să atingi inima (şi portofelul) gamerului de peste ocean, avid de comic book-uri şi expert în arborele genealogic al fiecărui super erou, atunci te poţi considera un producător/publisher fericit.

De meserie salvatori

Tot deranjul din acest joc este provocat de Dr. Doom, care, plictisit să propovăduiască răul la scară mică, a înfiinţat o organizaţie în care Galactus, Loki, Radioactive Man sau Mysterio şi-au găsit cu uşurinţă sensul. După ce băieţii răi fac prima mutare, Nick Fury (Fantastic Four) apelează la Captain America, Thor, Spider-Man şi Wolverine. De aici soarta lumii este în puterile lor şi controller-ul tău. De îndată ce prima misiune este încheiată, cei patru acceptă să ducă mai departe lupta împotriva lui Dr. Doom, iar tu vei putea să umbli la „4"-ul de start. O parte din personajele cu care poţi juca în Marvel: Ultimate Alliance sunt disponibile de la începutul jocului, iar restul se deblochează pe parcurs. Din cei care se lasă mai greu convinşi să-şi facă stagiul în cadrul SHIELD-ului merită menţionaţi: Blade, Ghost Rider sau Daredevil. Cu excepţia momentelor în care facem o misiune bonus „comic book" sau când au murit membri din echipă, în lupta cu forţele răului se prezintă mereu câte patru super-eroi aleşi după bunul nostru plac din totalul de peste 20.

Diversitatea din Marvel: Ultimate Alliance nu este dată de diferenţele dintre personaje. Chiar dacă aceştia au abilităţi şi stiluri de luptă diferite, într-un final ajungi să nu foloseşti mai mult de patru eroi şi câteva combo-uri care să combine eficienţa cu spectacolul. Şi tot aşa treci prin misiunile primite şi îţi urmezi calea spre Dr. Doom. Părţile bune din joc sunt diversitatea theme-urilor întâlnite şi felul ingenios în care producătorii le-au folosit în joc. De exemplu, la un moment dat, paşii ne duc şi într-un parc de distracţii prin care ne vom lupta într-un pinball imens, un labirint plin de capcane sau vom face un battle cu duşmanul în maşinuţe buşitoare. Felul în care purtăm „discuţiile" cu bossii sau se rezolvă puzzle-urile nu este nici cel mai dificil şi nici cel mai ingenios, totuşi este foarte amuzant şi dă culoare jocului. Partea de RPG se traduce prin bani aruncaţi pe costume şi experienţă care se transformă în level up şi abilităţi noi. RPG-ul se împlineşte prin action în acest joc şi chiar dacă practic este un beat'em up prelungit, totalul elementelor din M:UA prinde jucătorul şi îl duce cât mai aproape de Dr. Doom. De asemenea, trebuie spus că jocul oferă celor harnici artwork-uri, filmuleţe, wallpaper-e şi 21 (din păcate doar...) de coperţi Marvel.

Nu putem să te primim pentru că eşti prea mare şi ne dai de gol

Consumă puţin şi nu ai nevoie de carnet. Recomandată de Blade

Storm is the chosen one

Patru, dar bine organizaţi

Marvel: Ultimate Alliance este un joc corect. Oferă şi calitate şi cantitate, însă este genul de joc haios şi relaxant, nicidecum vreo inovaţie în domeniu. Păstrând proporţiile, l-aş compara cu Lego Star Wars II, pe care colegul cioLAN l-a recomandat cu inima deschisă tuturor generaţiilor. Lucru pe care îl fac şi eu acum, cu menţiunea că multiplayer-ul din acest joc este absolut demenţial, mai ales în cazul în care patru jucători pornesc împreună în campania co-op. Va fi greu pentru Marvel: Ultimate Alliance, între atâtea nume puternice lansate, să-l intercepteze pe Moş Crăciun, să-i dea în cap şi să-i ia toţi banii, dar totuşi are o şansă... şi toţi marii super-eroi în spate. Mai puţin Superman şi Batman. Lucrează la DC Comics.

■ Rzarectha

▸ **Gen** Action RPG ▸ **Producător** Raven Software ▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.marvelultimatealliance.com

Grafică	7
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	8

8

„You know what capitalism is? Gettin' fucked!"

SCARFACE™ THE WORLD IS YOURS

Scarface, la fel ca şi Reservoir Dogs, a reuşit să facă, în cele din urmă, saltul de la statutul de film cult la cel de joc video, însă a făcut-o într-o manieră oarecum diferită de capodopera lui Tarantino. Jocul a evitat să urmeze firul narativ al peliculei care a spart topurile anului 1983, cu Brian DePalma în postura de regizor, Oliver Stone drept scenarist şi Al Pacino în pielea eroului principal. Cu un asemenea bagaj de talente, filmului nu i-a lipsit nimic pentru a se transforma imediat într-un veritabil model, care avea să fie folosit de cineaşti şi panarame cu visuri de preamărire deopotrivă până în zilele noastre. De aici şi până la realizarea unui joc care să se ridice la înălţimea aşteptărilor... să zicem că ar fi cale lungă.

Drujba-i slujba

Filmul a făcut celebră povestea lui Tony Montana, un imigrant cubanez mânat de dorinţa de a deveni cel mai mare traficant de droguri din Miami. Preţul plătit? În primă fază a fost teama, care i-a îngheţat sângele-n vene când a constatat că adversarii săi folosesc cu succes drujbe la redecorarea locuinţelor, exagerând cu roşul întins cu dărnicie pe toţi pereţii. Apoi a fost moartea, care i-a mirosit prafurile de la o poştă în clipa în care a ajuns în vârf şi s-a grăbit să-l curețe. Mai mult, finalul n-a lăsat loc unei continuări, ci ni l-a arătat pe Tony, tâmpit de droguri şi îndobitocit de iluzia puterii, cum se lasă ciuruit de gloanţe în timp ce urlă tâmpenii. Adică ei sunt o sută, iar el încă se mai crede Rambo când se năpusteşte asupra lor cu mitraliera-n braţe. The End.

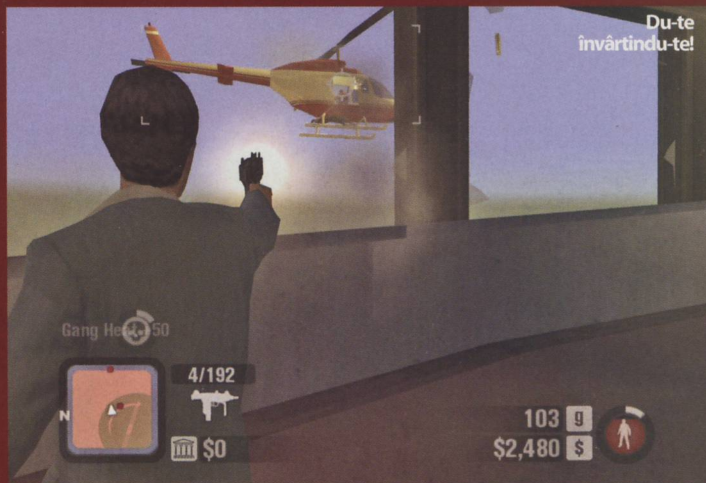


Ei, n-a fost să fie chiar aşa, dacă ne luăm după jocul care a decis să rescrie finalul filmului, pentru a-i da eroului nesperata şansă de a scăpa de sub ploaia de gloanţe. Drept urmare, Tony fentează moartea la finele unui schimb haotic de gloanţe ce pare a dura o veşnicie. Cubanezul nostru invincibil şi-a trecut adversarii ca prin sită înainte să evadeze, pentru ca apoi să-şi pună, nervos nevoie mare şi dornic de răzbunare, soarta în mâinile jucătorului, care va trebui să-i reclădească imperiul pornind de la zero.

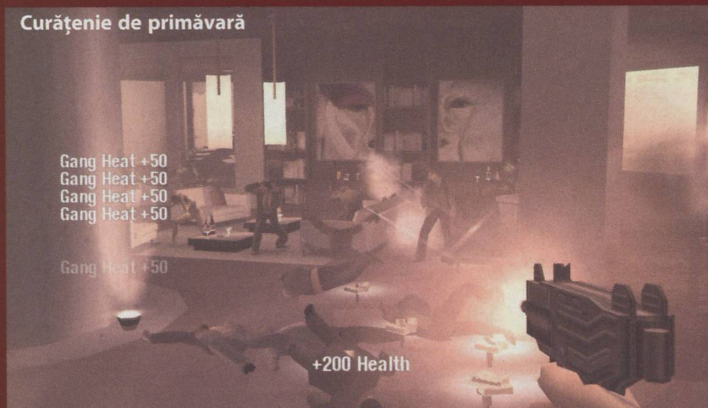
Ce mai, interesant mod de a rescrie povestea filmului, începutul jocului lăsând de înţeles că Tony Montana mai are multe de spus la capitolul storyline, dar desfăşurarea ulterioară a evenimentelor a demonstrat, din păcate, exact contrariul. Firul epic, aşa subţire cum este el, e întrerupt adesea de nenumărate tranzacţii cu droguri, misiuni de escortă, asasinate şi tot felul de alte misiuni secundare care şterg cu buretele amintirea unui capitol anterior în faţa provocărilor oferite de unul nou. Gameplay-ul este foarte asemănător seriei Grand Theft Auto - un oraş imens ce-şi aşteaptă cucerirea, maşini ce pot fi „rechiziţionate" după placul inimii şi nelipsiţii oameni în albastru care, alături de bandele rivale, vor încerca să-i facă lui Tony viaţa cât mai grea cu putinţă. Conceptul de joc este identic, însă formula pe care au ales-o băieţii



Câtă risipă... Îmi face sete



Du-te învârtindu-te!



Curăţenie de primăvară



Apăs butonu' şi suntem prieteni

de la Ritual ezită să aducă prospeţime reţetei.

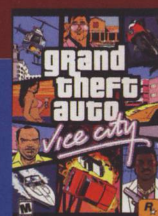
Praf(uri) în ochi

Având în vedere că am luat la bani mărunţi atât versiunea pentru PS2 a jocului, cât şi pe cea destinată PC-ului, cu care mi-am făcut mai mult de cap, trebuie să poposesc asupra unor chestiuni care au darul de a clarifica diferenţele calitative dintre cele două variante. Una la mână, Scarface se mândreşte cu un sistem de ochire şi tragere ce facilitează lovirea precisă a ţintelor, efectele fiind deosebit de viscerale, decapitările şi amputările sfidând, de altfel, orice logică. Pe consolă sistemul funcţionează destul de bine, însă jocul încurajează folosirea sistemului manual de ochire, deoarece astfel lui Tony îi este administrată, din când în când, necesara supradoză de tupeu (Balls) cu care îşi intimidează adversarii. Din păcate pentru posesorii de PC-uri, sistemul de luptă este prost implementat şi mult mai puţin distractiv, iar manevra de ochire precisă a adversarului şi eliminarea lui rapidă din scenă sunt îngreunate de mulţimea paşilor (a se citi taste butonate simultan) ce trebuie executaţi în prealabil. Gamepad-ul consolei o face cu uşurinţă, comenzile fiind la îndemână, intuitive şi uşor de folosit, pe când combinaţia tastatură-mouse nu face altceva decât să-ţi scoată peri albi până când te obişnuieşti, cât de cât, cu ea. Dar, odată cu acumularea unui anumit număr de „Balls", Tony se supără pe viaţă (la propriu), intrând în modul rage, moment în care nimeni şi nimic nu-i mai scapă întreg din calea gloanţelor scuipate din perspectivă first-person. Drept recompensă, cu fiecare nouă victimă care-i cade pradă furiei, Tony are parte şi de-o însănătoşire treptată, de parcă s-ar hrăni cu energia lor vitală asemenea unui vampir. Aşa cum spuneam însă, sistemul de luptă funcţionează mai bine pe consolă, portarea pe PC suferind de pe urma neadaptării acestuia la cerinţele platformei. Pe de altă parte, condusul maşinilor este o plăcere, iar urmăririle cu bărci cu motor prin canalele oraşului nu sunt doar distractive, dar şi antrenante în anumite situaţii.

ALTERNATIVĂ

GTA Vice City

E mare, îţi oferă o mulţime de posibilităţi, e cu mafioţi şi are ceva ce alţii n-au: o poveste captivantă care te ţine-n priză.



Punct şi de la capăt

Evident, Tony n-a fost resuscitat cu succes doar pentru a masacra gunoaiele oraşului Miami în căutarea răzbunării, ci pentru a-şi vedea imperiul reclădit. Tranzacţiile cu coca pe la colţuri sunt principalul mijloc de a câştiga bani şi respect. Cu bani îşi poate redecora vila, poate cumpăra diverse afaceri, cum ar fi un cinematograf în aer liber sau o casă de amanet şi poate mitui poliţiştii care-i miros urmele. Cu cât e mai respectat, cu atât mai repede îşi poate atinge ţelul. Interfaţa pe care Tony o foloseşte pentru a cumpăra diverse chestii este simplă şi uşor de utilizat, însă harta care îi ghidează paşii prin oraş este adesea confuză. Alegerea unei rute mai scurte către obiectivul final al unei misiuni este îngreunată de insuficienţa detaliilor. Să scapi de poliţie în această situaţie este o adevărată corvoadă, iar moartea atrage după sine pierderea banilor pe care Tony îi are prin buzunare în acel moment. Tocmai de aceea, banii câştigaţi trebuie depuşi la bancă, care îi va reţine un anumit procent în schimbul serviciului. Procentul, la fel ca şi intimidarea unui adversar sau linguşirea unui poliţist, este calculat prin intermediul unei interfeţe patetic de simple, care implică apăsarea unei taste şi eliberarea ei la un moment dat pentru a obţine efectul scontat.

Acţiunea nu este deloc rea, Scarface delectându-şi amatorii cu o serie de misiuni explozive atât la propriu, cât şi la figurat. Însă în ciuda faptului că arată şi se aude bine, eşecul portării se simte în timp. Efectele vizuale sunt excelente pentru o clonă de GTA, actorul care i-a dat viaţă lui Tony sună convingător, iar coloana sonoră este de-a dreptul superbă, acoperind aproape orice gen (Motorhead a fost o surpriză mai mult decât plăcută :).

O mică recomandare

Degeaba ai grafică şi sunet de calitate, când ai parte de misiuni repetitive, gameplay obositor, o poveste neinteresantă şi dialoguri recitate precum răspunsurile date în cadrul unui concurs televizat. Şi totuşi, momentele a la Scarface, filmul, nu lipsesc şi dau o oarecare savoare acţiunii deosebit de violente a jocului, care are parte de câteva misiuni inedite ce mai rup din monotonie. Fericiţi cei cu console...

■ **KiMO**



Gen Action ▸ **Producător** Radical Entertainment ▸ **Distribuitor** Vivendi Games ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,8 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.scarfacegame.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	5
Impresie	6

6,6

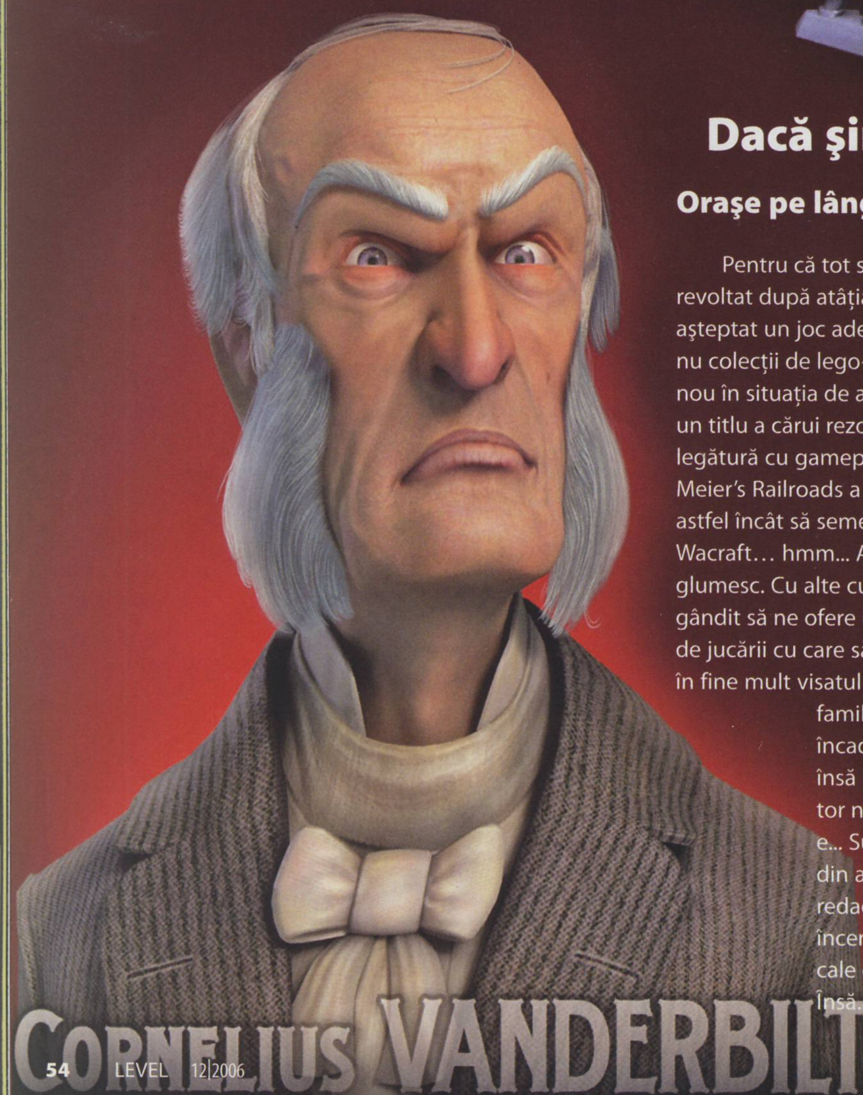
E clar că Sid Meier nu se va opri niciodată din producția de tycoon-uri. Cred că ar trebui să renunțe la seria asta de Railroads dacă nu are de gând să o aducă un pic la nivelul la care ar trebui să fie. Greşeala pe care o face este aceea de a încerca să se adreseze tuturor categoriilor de gameri, nu numai acelora care sunt obsedați de trenuri. Railroads Tycoon a fost un joc bun. Transport Tycoon Deluxe a fost un joc genial. Nu înțeleg de ce nu se preiau acele principii care au funcționat atât de bine atunci şi nu se implementează acum. Ar fi într-adevăr un succes de box-office, chiar dacă acea categorie de gameri cărora le-ar fi destinat ar reprezenta în studii nişte amărâte de capete de curbă a lui Gauss. Principiile simplificării de care aminteam şi în articolul de Caesar IV se aplică incredibil de bine şi aici. De ce să facem un joc complex, bine gândit şi inteligent, când putem face jocuri pe care le pot juca chiar şi cei care nu ştiu să citească? Simplu, pentru că un joc, indiferent cât de complex ar fi, dacă este de calitate, se va vinde. Am un singur exemplu de joc care nu a fost un succes din pricina complexității şi acela e M.A.X. (Mechanized Assault and Exploration). Însă este o excepție printre titluri gen Capitalism sau Civilization. Oare cine o să-i trezească pe toți adormiții ăştia la realitate?



Munchen – Weis 100 de metri



Dacă şinele de tren ar putea vorbi...



Oraşe pe lângă şine

Pentru că tot sunt atât de revoltat după atâția ani în care am aşteptat un joc adevărat cu trenuri, nu colecții de lego-uri, mă văd din nou în situația de a vă vorbi despre un titlu a cărui rezonanță nu are legătură cu gameplay-ul. Sid Meier's Railroads a fost modificat astfel încât să semene cu World of Wacraft... hmm... Aş vrea să glumesc. Cu alte cuvinte, Sid s-a gândit să ne ofere un set nou-nouț de jucării cu care să ne construim în fine mult visatul sistem feroviar familial. Aş vrea să-l încadrez undeva, însă nu pot. Simulator nu e, arcade nu e... Sunt într-o ceață din asta redactoricească şi încerc să găsesc o cale de a o spulbera. Însă... pentru că tot aminteam de oraşul de lângă şine, iată cum s-a pus problema de data aceasta. Ştiți că în versiunea anterioară, Railroads Tycoon III, Sid s-a gândit că nu are sens să complici jocul cu prea multe şine de tren, aşa că trenurile treceau unul prin celălalt. Acesta a fost unul dintre elementele care au distrus jocul. A construi şine de tren, a le combina, a le pune semafoare este plăcerea principală a oricărui pasionat de astfel de jocuri. Pentru că probabil Sid s-a prins de asta, în această nouă versiune ai posibilitatea de a alege între a lăsa trenurile să treacă unul prin altul sau nu. Evi-


Traseele europene

dent, e un lucru bun... problemele apar în clipa în care trenurile nu vor merge deloc pentru că nu poţi pune semafoare. Ele sunt puse de AI, însă nu corespund exact modului în care ţi-ai dori să funcţioneze. Aştept de atât de multă vreme un sistem prin care să stabilesc niveluri de prioritate la trenuri. Adică să pot hotărî care trenuri sunt mai importante şi care nu. Însă, să fim serioşi... prea complicat pentru red-necşi. Pentru că a reparat un pic partea cu mersul trenurilor, a venit cu o altă găselniţă şi mai surprinzătoare. Oraşele sunt un pic mai mari ca trenurile şi se morfează după amplasamentul căii ferate. Cu alte cuvinte, poţi pune staţia de tren exact în mijlocul oraşului... De ce mă băiete, de ce???


De din vale de Jiu

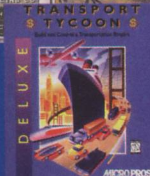
Minimap

Ok, până acum e aproape praf jocul. În acelaşi spirit, Sid a încercat să transforme cât de cât acest joc într-o lecţioară de istorie a transporturilor, respectiv într-o lecţie de geografie. Povestioarele frumoase referitoare la mari moguli ai căilor ferate de-a lungul istoriei sunt interesante încă, deşi le-am auzit deja în vreo şase jocuri. Jocul nu are o campanie propriu-zisă, ci doar scenarii. Acestea includ majoritatea zonelor lumii, printre care chiar şi România. Însă hărţile au fost făcute atât de mici încât oraşele sunt mult prea apropiate. Dacă un oraş este conectat, el va creşte datorită dezvoltării economice determinate de transporturi. Problemele apar atunci când, în 1944, nu mai faci diferenţa între Munchen, Berlin şi Frankfurt pentru că pe hartă sunt unite deja, din cauza apropierii ireal de mari. Nici nu cred că are sens să vorbim de engine economic pentru că nu există. Partea de cumpărat/vândut acţiuni e exact aceeaşi, cu diferenţa că poţi limita numărul de acţiuni ce pot fi vândute. Pe partea cealaltă totul se rezumă la cel mai simplu concept de cerere/ofertă. Adică ofertă avem din plin, doar că trebuie transportată pentru a asigura cererea. Eu nu am văzut ca un zăcământ de ţiţei să expire. De asemenea, nici nu am văzut să se simtă vreo recesiune economică, deşi au fost anunţate. Cu alte cuvinte, singurul lucru de care trebuie să te preocupi e să pui şine şi trenuri... care este atât de simplificat încât numai că nu se pun singure.

ALTERNATIVĂ

Transport Tycoon Deluxe

Da, acela vechi de care ştim cu toţii şi pe care oricând îl voi juca cu plăcere. Plin de bug-uri, însă cu noul patch neoficial funcţionează superb. Niciodată genele mele de mogul al căilor ferate nu se vor manifesta la fel ca atunci...

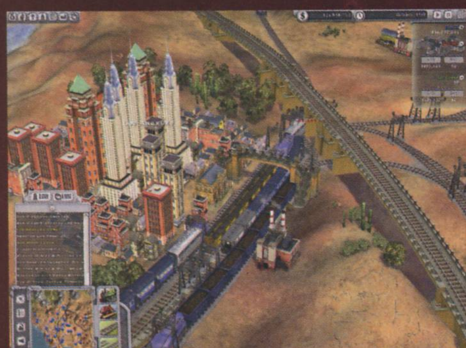


La coş

... şi nu mă refer la cel de cumpărături! Tind să cred că jocul a fost gândit mai mult pentru multiplayer, mai ales din cauza lipsei unei campanii. Însă conceptul acesta atât de simplist şi neavenit nu cred că o să invite prea tare lumea pe servere. Pur şi simplu este genul de lucru despre care afli tot ce se poate afla exact în 10 minute de joc. A neglija cea mai importantă caracteristică a firii umane, şi anume curiozitatea, este o greşeală imensă de marketing. Iar asta vine de la celebrul Sid Meier... Sunt cam speriat de viitor pentru că nu văd decât o monotonie continuă în industrie.

■ Locke

P.S. Mesaj pentru Sid Meier: Sid, dă-o dracului de treabă! Păi noi ce-am vorbit?!

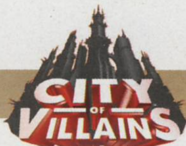

Un uşor ambuteiaj în Los Angeles

Gen Sim **Producător** Firaxis Games **Distribuitor** Take 2 Interactive **Procesor** PIV 1,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM **ON-LINE** www.2kgames.com/railroads/

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	5
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	5

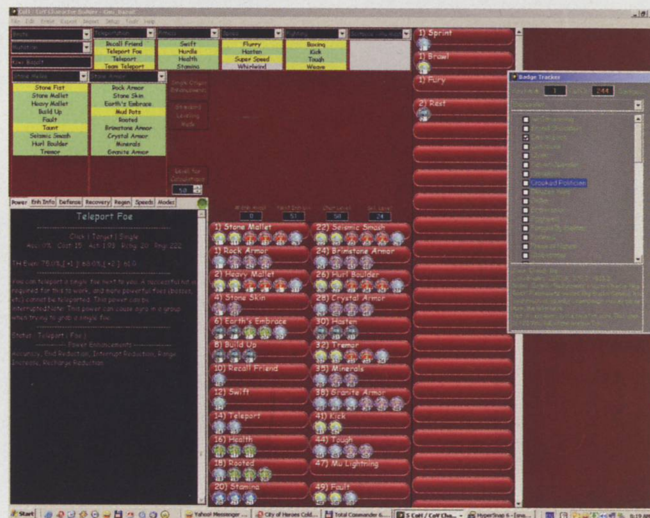
6,2



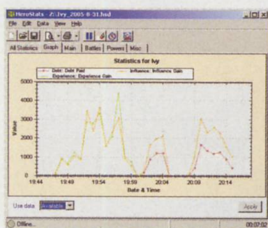


jurnal city of villains

Instrumente...



Cu toată avalanşa de jocuri de luna asta, am uitat complet de Kiwi Bazalt. Plănuisem să joc un respec, iar după aceea aveam pe rol o vânătoare sănătoasă de badge-uri şi poate un PvP bătrânesc în Siren Call, alături de unii dintre puţinii care fac PvP pe serverele europene. Ţi-ai găsit, de-abia mi-am verificat e-mail-ul, darămite să mai intru în CoV. În fine, neavând ceva interesant de povestit (poate doar o întâmplare din seara de Halloween, când Kiwi a bătut la uşa care nu trebuie şi câteva stafii străvezii, însoţite de o vrăjitoare stafidită, i-au pus bomboana pe colivă), o să vă fac cunoştinţă cu două programele deosebit de utile jucătorului înrăit de City of Villains sau City of Heroes, şi anume HeroStats şi CoH / Cov Character Builder.





Pentru maniacii cifrelor şi ai statisticilor sau pentru oamenii care vor să ştie exact cât damage au făcut în ultima oră, câtă experienţă câştigă pe minut sau cât timp mai trebuie să treacă până expiră un buff sau se încarcă o putere, există HeroStats. Programelul trebuie rulat în paralel cu City of Villains şi extrage informaţii utile, pe care le livrează sub formă de statistici alb negru şi grafice colorate, de-ţi creşte inima uitându-te la ele. Foarte util, deoarece oferă o imagine de ansamblu asupra eficienţei personajului pe care-l plimbăm prin CoV. Îl puteţi descărca de la www.herostats.org

CoH / CoV Character Builder este, după cum v-aţi aşteptat, un instrument tare simpatic şi util, care vă ajută să proiectaţi în detaliu un personaj de la nivelul 1 până la 50. Dacă sunteţi curioşi cum se comportă „pe hârtie" un anume build şi n-aveţi chef să-l „creşteţi" de mic, CoV Character Builder este exact ce vă trebuie. Dacă vă interesează, îl găsiţi la http://sherksilver.coldfront.net/index.php

■ cioLAN

GUILD WARS

jurnal guild wars

Dodo Dodo, dezbrăcatul

Dodo Dodo a fost primul meu personaj de PvP cu ajutorul căruia am băgat spaima în rândul muşteriilor care-şi caută afirmarea prin arenele din Guild Wars. Ce vremuri, domnule... Spun asta pentru că între timp Dodo Dodo a dispărut subit din slotul pe care îl ocupa, probabil pentru a face loc unui pierde-vară dubios mirositor a PvE. Încercând să-mi reamintească de el, slotul care îi servea drept casă odinioară a dat naştere unui nou Dodo Dodo! Dar degeaba. Dodo-ul ăsta nu-i Dodo. Muşchii adevăratului Dodo purtau pe ei nu armuri grele, ci însemne magice care-l protejau de săbiile şi incantaţiile inamicului. Falsul Dodo şi-a amintit imediat chestia asta şi s-a dezbrăcat până la brâu, dezvăluind o cicatrice cât el de mare, ce-i brăzdează spatele în diagonală. Curios lucru, intrusul nu ştie de existenţa ei, dar se laudă cu cicatricea de pe faţă, pe care ar fi încasat-o de la o asasină sub podul din Ascalon. Nici măcar în luptă nu străluceşte, deoarece pielea goală îl expune prea mult atacurilor nimicitoare şi apelează la armură destul de des şi numai atunci când are impresia că nu sunt atent.



Oh, da! Mă vrea. Cred...

Aiurea! Îl văd, dar mă fac că plouă. Falsul Dodo e doar o umbră a răposatului Dodo. A încercat să-mi intre în graţii, dar tot ce-a reuşit să facă a fost să atragă ocheadele damelor şi ironiile masculilor din arene. Nu-i deloc de mirare, când te trezeşti cu o ditamai cicatricea în faţa ta, adânc încrustată în trupul alb ca varul. „E clar. E gay, săracu'!", vine reacţia logică. „Gura, vită, sunt doar neînţeles!", vine răspunsul piţigăiat.

■ KiMO

Câştigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10th Anniversary PC a fost câştigat de Farcaş Andrei-Nicolae din Reghin.

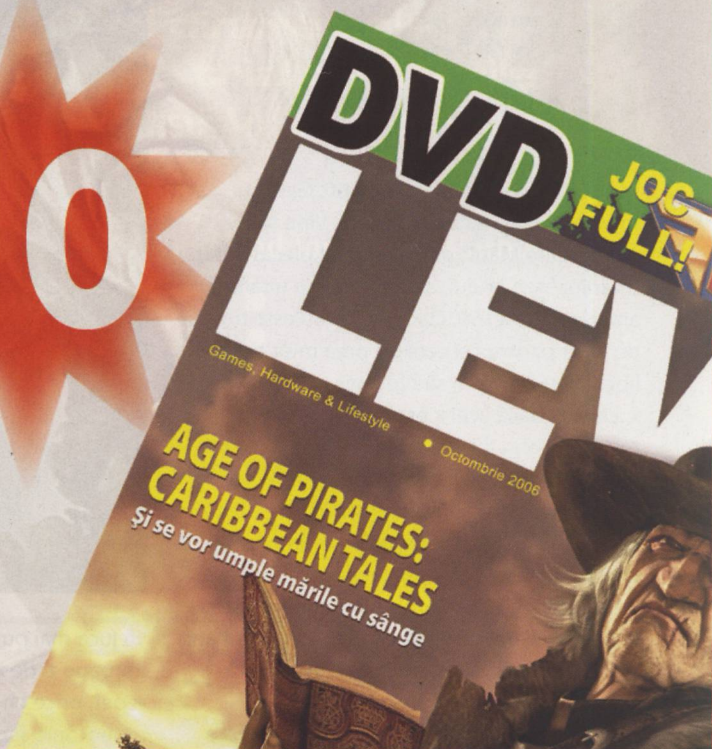
La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Wacraft şi Gamecardul de 60 de zile au fost câştigate de către Hortvath-Bojan Paul din Cluj Napoca.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul FIFA 2007 a fost câştigat de către Leu Nicolae din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Goga Răzvan Ioan a câştigat un Nomads Keypad Calculator 2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul The Fast and the Furious: Tokyo Drift: Palaghiciuc Bogdan din Constanţa, Niculcea Teodora-Elena din Piteşti, Mamciuc Augustin-Viorel din Solca, Popa Cornel din Coteşti şi Zamfirache Marius din Râmnicu-Vâlcea.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





jurnal world of warcraft

Plictis-highend



Eu şi cu Locke am ajuns level 60. Gata cu munca asiduă, gata cu „hai, no, vino să ne ajuţi în Dire Maul", gata cu capul plecat în faţa „marilor" serverului, care nici nu se uită la un amărât de level 59. Oare? Level 60 este un soi de moft pentru cei care au prea mult timp liber şi nu ştiu cum să-l folosească. La level 60-x, chiar şi dacă acel x este 1, cumva-cumva totul are sens, farmec, este încă un pas către puterea supremă. La level 60 – x, WoW este încă un joc. Dar din momentul în care ai auzit ding-ul final, jocul se transformă într-un alt loc de muncă. Şi uite aşa weekend-ul trecut, într-un raid de Zul Gurub plănuit pentru trei ore, am fost apostrofată de un puşti de 13 ani că domnule, dacă m-am înscris la această aventură, păi trebuia să îmi pregătesc mâncarea pe trei luni, să îmi iau la revedere de la familie şi prieteni şi să îmi iau concediu de la muncă, fiindcă nu se poate să comentez după numai trei ore de raid că mi-e foame. Păi cum aşa?! Puştiul avea plănuit raid BWL după Zul Gurub, el nici nu îşi imagina că în acea zi va juca mai puţin de 10 ore. El face asta aproape zi de zi... A cui e vina? Am spus şi o repet, orice chestie repetitivă duce la monotonie şi plictis, dar dacă vrei să fii uber în WoW, nu ai decât să te pregăteşti pentru aşa ceva. Oare producătorii de jocuri chiar nu pot găsi formula magică pentru a păstra „fun-ul" într-un joc, şi mai ales într-un MMO, de nu se mai pot gândi decât să exploateze vanitatea şi lăcomia jucătorilor? În WoW, ţi se cere să fii lacom şi vanitos. Ce, nu ai tier 2? Ce, îndrăzneşti să te plângi că nu ai timp să joci măcar 10 ore pe zi? Eşti un n00b, eşti un nimeni, eşti lipsit de skill şi onoare fiindcă nu ai sânge să îţi laşi familia, casa, munca şi să fii ca mine, epixxor, mare şmeker într-o lume pe care nici nu o poţi atinge...

■ Lara

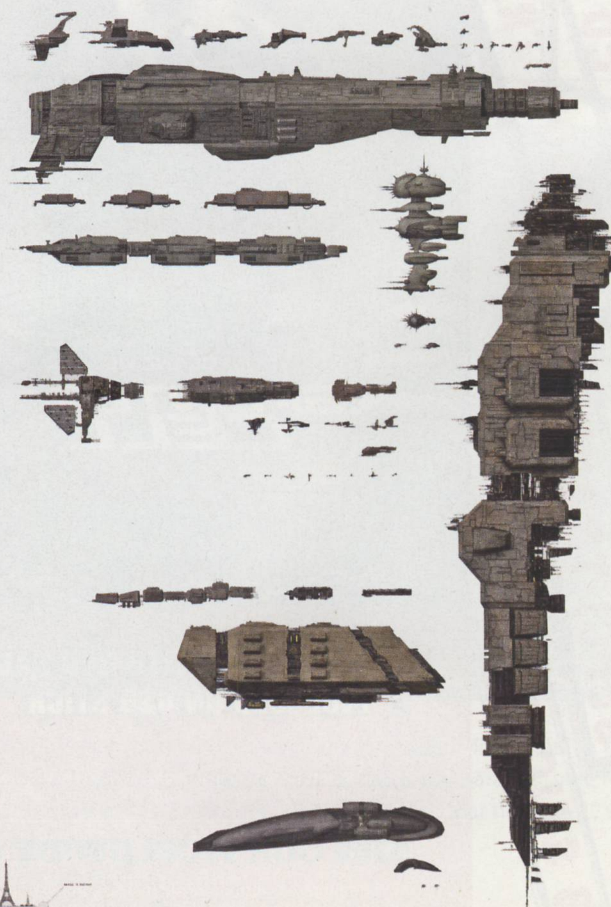


jurnal eve online

Pauză

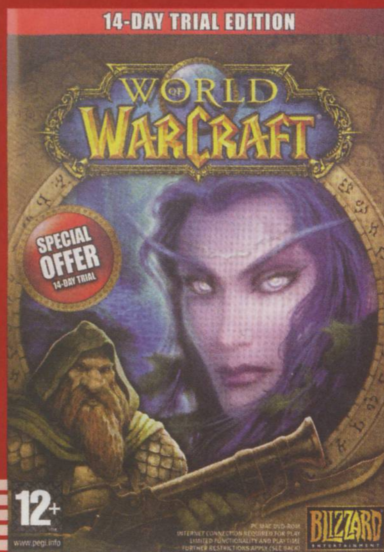
Din nefericire, ultima lună nu a fost una bună pentru Eve Online. A trebuit să fac o mică pauză de joc, ceea ce nu înseamnă că am oprit şi antrenamentele. Momentan, duc toate skill-urile de Gunnery la level 5 deoarece sunt absolut necesare pentru un PVP decent. Am renunţat deocamdată să intru în altă organizaţie, din cauza faptului că nu aş putea ţine pasul cu timpul de joc. Însă am avut timp să arunc un ochi peste ceea ce va aduce viitorul, şi anume seria de addon-uri cunoscută sub numele de Kali/Shiva. Practic, jocul va ajunge treptat de la Eve Online la Eve Online 2, fără ca voi să fiţi nevoiţi să achiziţionaţi o nouă versiune. Pe de altă parte, CCP a fuzionat cu unul dintre cei mai importanţi producători de RPG-uri Pen&Paper, White Wolf Studios. Parteneriatul acesta ar putea duce la noi MMORPG-uri, lucru care mă face să fiu tare interesat, având în vedere rezultatele de până acum. Om mai vedea. Promit că luna viitoare o să joc ceva mai mult, că doar vin sărbătorile şi timpul liber asociat. Până atunci însă, ar trebui să ştiţi că Eve-ul fierbe din cauza războiului dintre BoB şi ASCN, preţurile la HAC-uri şi Command Ships au crescut şi se anunţă vremuri grele pentru cei mai săraci. Pe de altă parte însă, organizaţiile cu activitate economică au foarte mult de câştigat de pe urma producţiei. Un război de asemenea proporţii categoric va influenţa lumea EVE mai mult decât am crede. Cert este că nu avem nicio idee despre ceea ce se va întâmpla în viitor, haosul fiind una dintre posibilităţi.

■ Locke



best distribution

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Câte clase de mașini există în Need for Speed: Carbon?

a. 2
b. 3
c. 4



Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Need for Speed: Carbon din acest număr al revistei.

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

HARDWARE

Nintendo DS **Lite**
Faceți loc, faceți loc, vine „solidul"...



Cu ceva timp în urmă, cei de la Nintendo au anunțat că vor renunța la consolele DS în detrimentul unei alte versiuni, ceva mai „lite" și cu ceva îmbunătățiri. Ei bine, acest lucru s-a întâmplat și în acest moment se comercializează doar noua versiune. Cum bineînțeles orice produs nou trebuie neapărat să vină cu modificări, nici noua versiune a lui DS nu se abate de la regulă. În primul și în primul rând, se constată schimbări majore la capitolul design, unde se simt în minus cele 50 de grame la greutate și cei vreo câțiva centimetri din talie. La fel ca și la precedentul model, există și aici două display-uri, dintre care unul touch screen. Acum luminozitatea ecranelor este mult mai mare și există patru niveluri de control al acesteia, față de doar două la prima variantă. Ca fapt divers, chiar și la cel mai mic nivel al luminozității, DS Lite este mai puternic decât vechea versiune cu luminozitatea dată la maximum. Nici butoanele nu au rămas la fel. Noul face lifting a trebuit să își lase și aici amprenta „pozitivă", ajungându-se la schimbări la capitolul forme sau amplasament. De exemplu, micul „stilou" ce se manevrează pe ecranul sensibil la atingere nu mai este parcat în partea din spate, ci noul locaș este amplasat mult mai discret, în partea laterală. De asemenea, nici microfonul nu se mai găsește la bază, ci într-o poziție mai centrală, între cele două ecrane. Fanta prin care se alimentează DS-ul cu carduri cu jocuri a rămas în aceeași poziție și nu trebuie să vă faceți probleme din cauza compatibilității. Atât cardurile de la mai bătrânul GBA, cât și noile jocuri pentru DS vor rula fără probleme și fără pauze de încărcare între diverse misiuni, cum se întâmplă în cazul altor console portabile.

O altă îmbunătățire majoră este legată de implementarea modulului wireless, cu ajutorul căruia vă puteți confrunta cu prietenii într-un mod foarte liber. Evident, există competiții și jocuri on-line care scot în evidență la maximum această facilitate. Din păcate, trebuie să depunctăm acumulatorul. Spre deosebire de modelul precedent, versiunea Lite rezistă cu aproximativ o oră mai puțin. Așadar, când plecați la drum, sub nicio formă să nu uitați de încărcător. În ceea ce privește coloritul, noul Nintendo DS Lite se găsește în multe variante, deocamdată existând doar cele albe, negre și albastru închis. Din acest punct de vedere, aș dori să vă atrag atenția asupra unui aspect: urmele și zgârieturile. Având întreaga suprafață de tip glossy, adică foarte lucioasă, orice amprentă sau urmă devine foarte vizibilă pe culorile închise. Este cam stresant să stai mai tot timpul să îl ștergi și să îl lustruiești, mai ales că producătorii nu au atașat la pachet și un accesoriu care să vă ajute în această operațiune.

Per ansamblu, această nouă consolă portabilă are potențial și promite mult, mai ales că se vrea a fi un răspuns de moment la PSP-ul celor de la Sony. Ne auzim la Wii...

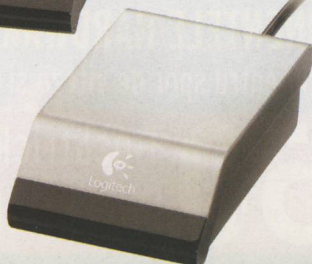
- **Ofertant:** TNT Games ▸ **Telefon:** 021-345.55.05
- **Preț:** 682,5 RON

Logitech **Wireless DJ Music System**
Cu un prieten DJ, petrecerea e mereu în toi

Logitech Wireless DJ Music System este foarte potrivit în această perioadă a anului, când aproape toată lumea încearcă să găsească un colțișor unde să poată dansa și să se simtă bine. Acum, petrecerile sunt în toi și cum este aproape imposibil să satisfaci orice cerere muzicală venită din partea prietenilor, întotdeauna pot apărea discuții. Nu și dacă aveți acest prieten de la Logitech. Nici un MP3 player nu poate asigura suficient spațiu pentru stocarea tuturor pieselor audio preferate, așa că, „DJ"-ul nostru lucrează direct cu PC-urile. Teoretic, capacitatea de stocare pe care o poate pune la bătaie un PC poate fi măsurată de cele mai multe ori în mii și zeci de mii de minute de muzică. Așadar, cu rezervele umplute, putem să apăsăm liniștiți butonul „play". Logitech Wireless DJ Music System joacă rolul unei interfețe mai „deștepte" între PC și sistemul audio din locuință. Treaba stă foarte simplu. O parte se conectează la PC, o parte la sistemul audio și piesa cea mai interesantă, în mâna voastră. Cu ajutorul aplicației StreamPoint, se poate crea foarte rapid și elegant un playlist cu melodiile preferate de pe acel PC, doar din această telecomandă. În acest fel, melodiile cerute și pe care colegii pot țopăi fericiți sunt sortate dintr-o simplă apăsare de buton și, cel mai important, fără a mai fi nevoie să ieșiți de pe ringul de dans și să o faceți pe paznicul în fața PC-ului. Display-ul LCD încorporat din telecomandă oferă posibilitatea de a vizualiza și a naviga prin întreaga colecție audio și de a alege exact ceea ce aveți nevoie. De asemenea, controlul și navigarea prin meniuri se fac doar prin apăsarea câtorva butoane foarte intuitive și bine amplasate.







Pentru a satisface orice preferință audio, în playlist pot fi inserate atât melodii în format MP3, WMA, cât și AAC. O problemă pe care playerele clasice MP3 nu o pot rezolva este transmisia posturilor de radio online. Ei bine, cu Logitech Wireless DJ Music System acestea pot fi prinse fără nicio problemă și le puteți asculta și atunci când vreți să aflați ultimele noutăți în domeniu și nu puteți fi la calculator. Trebuie avut grijă la capitolul „online" deoarece s-au detectat mici probleme cu iTunes. Transmisia „datelor" cu notele muzicale se face wireless în banda de 2,4 GHz și, în funcție de „obstacolele" dintre PC și sistemul audio, se poate reduce această distanță semnificativ.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92 ▸ **Preț:** 250 Euro (fără TVA)

DELL™

XPS™

Power. Performance. Prestige

Dell XPS Family Values



Mobility, performance, entertainment!

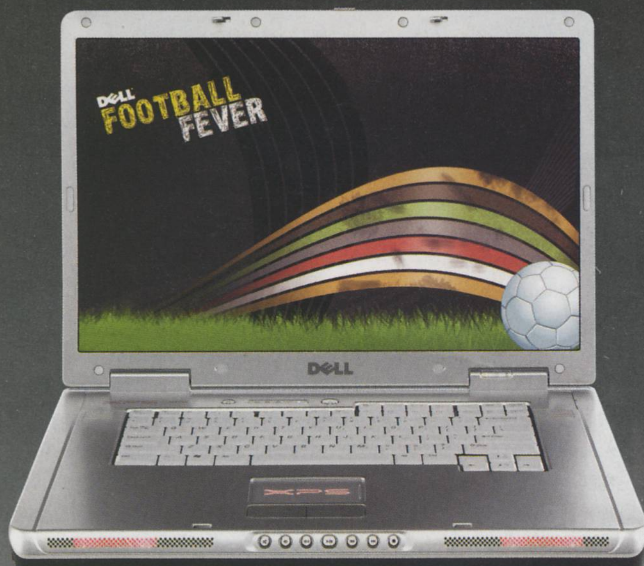
DELL XPS 1210

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T5600 1.83GHz – T7600 2.33GHz
Display: 12.1" WXGA (1280x800) TrueLife™ .
Graphics: 256MB NVIDIA® GeForce™ Go 7400
Hard disk: up to 120GB
Memory: up to 4GB
Communication:

- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone
- 10/100 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:
4-USB 2.0; IEEE 1394; 5-in-1 card reader; SPDIF





A new gaming experience!

DELL XPS 1710

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz
Display: 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™
Graphics: 512MB NVIDIA™ GeForce™ Go 7900 GTX
Hard disk: up to 120GB
Memory: up to 4GB
Communication:

- 10/100/1000 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:
TV out; 6-USB 2.0 ; DVI, SPDIF; 5-in-1 card reader; optional: remote control

Experience the ultimate challenge!

DELL XPS 2010

Processor: Intel® Core™2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz
Display: 20.1" WSXGA + (1680x1050)TrueLife™ .
Graphics: 256MB ATI® Mobility™ RADEON™ X1800
Hard disk: up to 240GB (RAID support)
Memory: up to 4 GB
Communication:

- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone

Multimedia&Entertainment:
4-USB 2.0; IEEE 1394; TV out; DVI ; SPDIF; optional: remote control





Let's Grow Together!

e-mail: distributie@genesys.ro, www.genesys.ro **tel:** (021) 242.05.42; **fax:** (021) 242.05.43
adresa: Bd. Dimitrie Pompei nr. 8, sector 2, Bucureşti, cod 020337

Bucureşti: TULIP COMPUTERS 021-2234242, TECH PC DATA 021-2236571, DALL NET INTERNATIONAL 021-2322941, UNICORN COMPUTERS 021-2532228 **Bacău:** DEDEMAN 0234-513330; Baia Mare: REAL INFO 0262-250617; **Botoşani:** ICE COMPUTERS 0231-536777; **Brăila:** PANCRONEX 0239-617407; **Braşov:** EXPERT SERVICE IT 0268-410898, FITCO SA 0268-477977; **Câmpina:** TERON SYSTEMS 0244-374374; **Cluj Napoca:** TERABIT 0264-433993; **Constanța:** IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; **Craiova:** VERASYS INTERNATIONAL 0351-306016 **Focşani:** SECRET SERVICES 0237-237094; **Galați:** NEXIAL RESEARCH 0236-319120; **Mediaş:** BIROTEC 0269-845777; **Miercurea Ciuc:** NEXTRA PROCOM 0266-371200; **Piteşti:** FAST ELECTRIC 0248-210037; **Ploieşti:** DATANET 0244-512413; **Rm. Vâlcea:** IVEX 0250-737052; **Suceava:** NETCOM ACTIV 0230-521268; **Timişoara:** SARATOGA 0256-499780, ASSITEC 0256-490337

Logitech **QuickCam Ultra Vision**
O nouă legendă prinde viaţă

Acum, mai mult ca oricând, se comunică foarte mult. Din orice direcţie curg fel de fel de urări, se strâng legăturile între membrii familiei, ce mai, aşa e de sărbători. Din păcate, nu toată lumea are posibilitatea de a fi lângă prieteni sau rude, aşa că acestora le recomand un astfel de webcam. O comunicare audio-video de calitate nu mai necesită o conexiune foarte mare, aşa că puteţi comunica cu oricine, indiferent de locul în care s-ar afla. Ultra Vision de la Logitech e mai special decât multe alte webcam-uri prin însăşi calitatea pe care o conferă. Alături de cei 1,3 megapixeli nativi pe care îi are senzorul său, cei de la Logitech au ataşat şi un set de lentile cu un rol foarte bine stabilit în acest segment. Lucrurile bune nu se opresc aici şi pot continua cu RightLight, o tehnologie nouă ce are ca scop scoaterea în evidenţă chiar şi a celor mai mici detalii pe care senzorul video le primeşte chiar şi atunci când lumina nu este propice. Un astfel de „filtraj" se poate aplica şi sunetului capturat de microfonul încorporat. Astfel că, în timpul unei convorbiri, participanţii la discuţie nu mai sunt nevoiţi să audă tot felul de zgomote din jurul lor. La capetele webcam-ului există două butoane extrem de utile. La apăsarea unuia dintre ele vi se afişează o imagine real time cu ceea ce se transmite, iar celălalt buton poate face o captură a unei imagini din timpul convorbirii. Aplicaţia ce însoţeşte acest produs poate crea şi anumite efecte în funcţie de starea fiecăruia. De exemplu, puteţi să vă înfăţişaţi în faţa colegilor sub forma unui personaj de desene animate care vă poate copia exact trăsăturile feţei. Abia aştept să fac o video-conferinţă cu şeful meu :).



▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers
▸ **Telefon:** 031-402.22.92 ▸ **Preţ:** 152 Euro (fără TVA)



Thermaltake **Tsunami Dream**
Oricine poate avea un vis

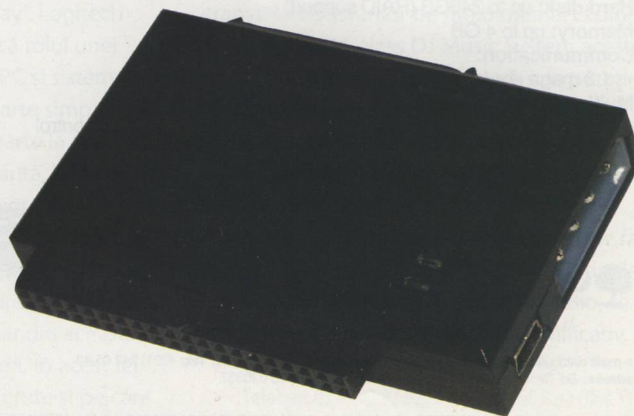
De multe ori mi-am imaginat ce bine ar fi să am cel mai tare PC din lume, cele mai supărate plăci video sau cel mai puternic procesor. Eh, trezirea la realitate e crudă, mai ales atunci când arunci şi o privire spre propriul calculator şi faci rapid un rezumat la ceea ce se găseşte în interior. Pentru a mai îndulci această „trezire", cei de la Thermaltake au creat o carcasă mai deosebită. Probabil în urma cercetărilor au ajuns la concluzia că, dacă forma ei este mai rotunjită, îţi poate domoli din pornirile sălbatice ce te-ar cuprinde când ai vreo supărare. Nu ştiu în ce măsură poate ajuta, însă are mai mult succes la capitolul design şi eficienţă în ventilaţie. Carcasa este complet metalizată, cu influenţe foarte puternice din partea aluminiului. Pentru cazuri extreme, oferă o sumedenie de locaşuri special gândite pentru amplasarea unor ventilatoare. Pentru că există riscul de a se umple foarte repede cu diverse chestii, vă recomand să apelaţi cu încredere la filtre de praf, deoarece există un loc gândit şi pentru astfel de filtre. Siguranţa sistemului este asigurată cu ajutorul unui sistem de închidere a front panel-ului cu cheiţă, iar pentru stabilitate, picioruşele de la bază pot fi rabatate în lateral. Dacă aveţi de gând să luaţi acest „costum" pentru o configuraţie nouă, aveţi grijă să treceţi pe listă şi una bucată sursă mai zdravănă ca număr de waţi oferiţi, nu de alta, dar cea din carcasă lipseşte cu desăvârşire.

▸ **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare ▸ **Telefon:** 021-313.78.42 ▸ **Preţ:** 367,7 RON

Scythe **Kama Connect USB 2.0**
Distracţia nu mai costă

De ceva timp, mă lupt cu placa mea de bază să o învăţ diverse trucuri ca să pot să îi mai dau din când în când câte un surplus de hard-uri. Eu insist şi ea mă refuză de fiecare dată. Acum însă i-am găsit leacul şi nu mai are ce comenta. Cu ajutorul acestui adaptor minune, pot să adaug HDD-uri până mă doare mâna. Este un adaptor foarte simplu ce se conectează la un port USB 2.0 şi care poate chiar să opereze două hard diskuri fie IDE sau SATA în acelaşi timp. Oricum, apar limitările pricinuite de portul USB, însă în acest fel nu mai trebuie să desfac PC-ul de fiecare dată când am de adăugat câteva zeci sau sute de gigi' în el.

▸ **Ofertant:** Quartz Computer ▸ **Telefon:** 021-316.96.63 ▸ **Preţ:** N/A



LG **GSA-H22L**

Super, ultra, mega, viteză

Îmi place ceea ce se întâmplă în acest segment. Au reînceput băieții să se bată în viteze din ce în ce mai mari, compatibilitate cât mai bună între medii și, de ce nu, prețuri cât mai mici. Ideală treabă. Iată de ce această unitate optică de la LG este ștanțată cu „18x Super Multi DVD Writer". Din păcate, mai avem de așteptat iarăși după discurile de plastic. Deocamdată, acestea nu reușesc să țină pasul cu viteza unităților. Dacă această unitate știe să scrie un DVD cu 18x și să rescrie un DVD +RW cu 8x, mediile actuale existente mai au de tras. Capacitățile acesteia nu se opresc aici. Odată cu ea, și cei de la LG au intrat în clubul LightScribe. Această tehnologie permite inscripționarea de imagini și text pe cealaltă suprafață a discului. Nu mai e nevoie să scrijelim cu diverse markere titluri și semne ciudate pe el.

▶ **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare ▶ **Telefon:** 021-313.78.42 ▶ **Preț:** 146,8 RON



Altec Lansing **VS4221**

Eleganța se simte ca la ea acasă

Noul design al sistemelor audio marca Altec Lansing tinde să atingă cât mai multe corzi sensibile. Modelul VS4221 este una dintre dovezi. Calitatea este asemănătoare cu cea a sistemelor audio bine-cunoscute de până acum, iar noutatea apare la capitolul design, care este mai futurist și atrage mult mai mult atenția asupra sistemului. Kit-ul 2.1 are un răspuns în frecvență cuprins între 40 de Hz și 20 de kHz și o putere totală de 35 de wați. Persoanele mai comode vor aprecia foarte mult mica telecomandă ce însoțește acest kit audio. Cu ajutorul ei se pot ajusta doar parametrii opțiunilor clasice: volumul, bass-ul și frecvențele înalte.

▶ **Ofertant:** Skin ▶ **Telefon:** 021-316.82.00 ▶ **Preț:** 299 RON

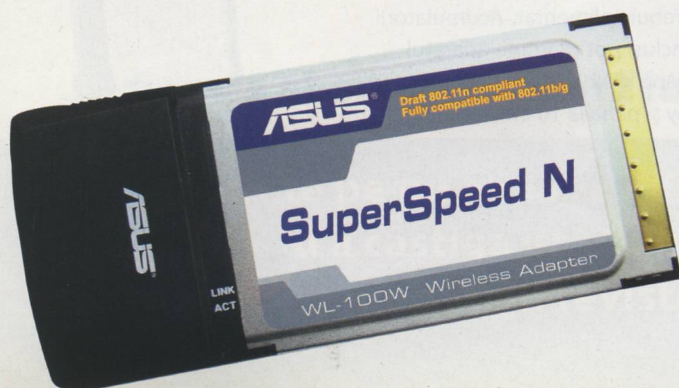


Asus **WL-100W**

Când „N" nu e, există B și G

După cum bine știți, tehnologia de transmitere fără fir a datelor în banda de 2,4 GHz a atins noi limite, odată cu dezvoltarea standardului 802.11n. Ratele de transfer care se vehiculează cu privire la acest nou standard pot fi de 12 ori mai bune decât cele obținute în cazul standardului 802.11g, iar suprafața de acoperire și partea de securitate vor fi mult îmbunătățite. E îmbucurător că au început să apară produse hardware care funcționează cu acest nou standard, deoarece pe ici colo mai apar mici probleme legate de software-ul care îl utilizează. În condițiile date, cei de la Asus vor să țină pasul cu marii producători din acest domeniu și asta nu poate crea decât avantaje utilizatorilor finali. Un astfel de card PCMCIA este extraordinar pentru cei care dispun de un notebook fără modul wireless încorporat și care doresc să se bucure cu acest avantaj. În condițiile în care standardul „n" este încă în fază de draft, acest card este compatibil și funcționează ireproșabil în combinație cu echipamentele standard „g" și „b".

▶ **Ofertant:** Asus România ▶ **Telefon:** N/A ▶ **Preț:** 91 Euro (fără TVA)



Steelpad **QcK**

Preferatele jucătorilor profesioniști

Un mouse pad nepotrivit poate avea consecințe fatale pentru un jucător profesionist. Cei vizați sunt cei care preferă jocurile de tip pac-pac sau pe cele care abuzează de mouse. Mouse pad-urile din această serie „de oțel" sunt construite din materiale pe care „rozătorii" pot zburda mult mai ușurel și astfel se pot obține foarte multe puncte la capitolul precizie. Dimensiunile pad-urilor variază de la model la model și sunt cuprinse între 250 x 210 mm în cazul modelului QcK mini și 450 x 400 mm în cazul modelelor QcK+ și QcK heavy. Modelul stellpad QcK heavy este singurul care dispune de o grosime de 6 mm, ce îi conferă o rezistență sporită în timp. Suprafața ce intră în contact direct cu cea a mouse-ului este realizată pentru a funcționa în condiții excepționale cu orice tip de mouse, fie el cu bilă sau laser.

▶ **Ofertant:** Top Quality Computers ▶ **Telefon:** 021-233.11.63 ▶ **Preț:** steelpad QcK mini: 25,6 RON, steelpad QcK: 36,8 RON, steelpad QcK+: 55 RON, steelpad QcK heavy: 91,8 RON



Abit **iDome DS500 şi SW510**

Doi prieteni de nădejde

Ştiu că pare puţin ciudat, însă nu trebuie să staţi prea mult pe gânduri. Da, într-adevăr, cei de la Abit, care până acum ne-au încântat cu plăci de bază sau video dintre cele mai meseriaşe, doresc să adauge în portofoliul lor şi segmentul multimedia. Deoarece multe dintre plăcile lor de bază dispun de plăci de sunet integrate sau modulare, cei de la Abit au decis să ofere clienţilor fideli şi nu numai acest sistem audio 2.1. Deşi este primul model, calitatea audio este impresionantă. Kit-ul, dacă poate fi numit aşa, este format din două produse distincte, cele două boxe „satelit" şi subwoofer-ul în sine. Ele se pot achiziţiona fie împreună, fie separat. Conectivitatea lor cu o sursă audio se poate face atât analogic, cât şi digital, ambele sisteme oferind posibilitatea de a se conecta unul dintr-altul. Dacă putem vorbi de un mic inconvenient, acesta ar fi volumul. Reglajul acestuia se face independent. Aşadar, dacă nu aveţi de exemplu o tastatură multimedia din care să reglaţi volumul din sistem, va trebui să faceţi câteva drumuri ca îl să daţi când mai tare, când mai încet la fiecare dintre ele. În afară de volum, putem vorbi şi de butoane ce permit reglarea nivelului de bas sau înalte şi chiar unul care permite activarea modului SFX. Strânsa legătură între acest buton şi cipul proprietar Abit, µGuru, are ca rezultat aplicarea a diverse efecte audio de Game, Music, Pop, Rock sau Jazz. Puterea audio nu depăşeşte în total 100 de waţi RMS, însă pentru cineva care iubeşte sunetele calde şi ne-„ţipătoare", acest sistem audio este perfect. Subwoofer-ul dispune de o tehnologie nouă, „Deep Bass eXhaust" ce intervine direct asupra presiunii create de aerul mişcat de membrana difuzorului din interior. Datorită acestei inovaţii, frecvenţele joase şi foarte joase sunt redate mult mai precis.



- **Ofertant:** ITDirect
- **Telefon:** 021-320.54.62 ▸ **Preţ:** N/A

Samsung **SyncMaster 205BW**

Dimensiunea are şi avantajul ei



Vă aduceţi aminte expresia cu imaginea şi cele 1000 de cuvinte? E încă valabilă, ba mai mult, cu acest monitor de la Samsung cred că se poate ajunge liniştit la vreo 5-6000 de cuvinte. Pe monitorul cu diagonala de 20" puteţi vedea nişte imagini incredibile. Indiferent că sunt statice sau în mişcare, creează un sentiment foarte plăcut. Pentru mulţi, cuvinte ca MagicBright2, MagicColor sau MagicTune nu înseamnă mare lucru, însă aceste tehnologii sunt direct răspunzătoare pentru toate lucrurile bune care se petrec în „spatele" ecranului. Să vă dau câteva exemple: rata contrastului are o valoare de 700:1, în timp ce strălucirea atinge fără probleme cei 300 cd/m². Timpul de răspuns are o valoare acceptabilă de 6 milisecunde, însă putem vorbi de o rezoluţie nativă de 1680 x 1050 pixeli. Prin cei doi conectori D-Sub şi DVI, Samsung SyncMaster 205BW poate fi conectat la diverse surse de semnal video atât analogic, cât şi digital.

▸ **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare ▸ **Telefon:** 021-3137842 ▸ **Preţ:** 1365,1 RON

Logitech **Cordless Internet Handset**

Aloooo, Gigel e acasă?

Când vorbeşti de uiţi de tine pe Skype, eşti practic ţintuit lângă calculator sau mă rog, la maximum unu-doi metri în jurul lui, atât cât te lasă firul de la căşti. Pentru ca lucrurile să nu fie chiar atât de complicate, cei de la Logitech au decis să pună la îndemâna celor „vorbă lungă" un telefon de tip DECT special pentru convorbirile de pe net. Telefonul are o bază ce se conectează la PC prin USB şi care comunică pe una dintre cele 10 frecvenţe pe care le puteţi selecta pe o rază de 50 de metri cu un receptor. Acesta este foarte asemănător cu un telefon mobil, deoarece dispune de multe dintre facilităţile întâlnite la acestea. De exemplu, datorită ecranului său inclus, puteţi accesa diverse liste de apeluri telefonice, (primite, date, ratate etc.), vă puteţi seta mult mai rapid un ringtone sau efectiv puteţi să vedeţi cine vă apelează. Telefonul deţine certificarea celor de la Skype şi în cazul în care dispuneţi şi de un abonament la aceştia, puteţi apela şi numere de telefon fixe sau mobile din orice reţea din lumea asta. În afară de opţiunea de interfon pe care o mai are, dispune şi de un conector în care se pot conecta o pereche de căşti cu microfon, crescând astfel gradul de libertate şi mobilitate. La fel ca orice telefon mobil, şi acesta trebuie alimentat. Acumulatorii incluşi pot menţine aparatul până la 120 de ore în mod stand-by şi până la 10 ore în mod convorbire.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 97,6 Euro (fără TVA)



Abonează-te şi poţi câştiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse Comfort Laser

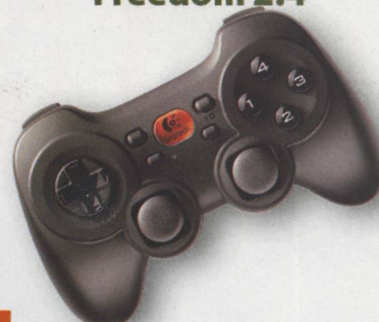


2 joystick-uri Wingman Force 3D

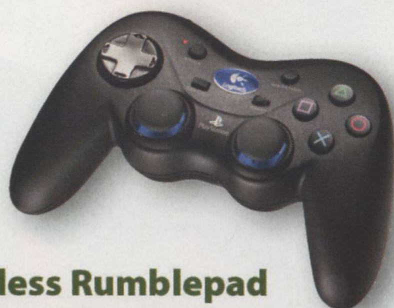




2 joystick-uri Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad pentru PC



1 Cordless Rumblepad pentru Playstation



1 telecomandă universală Harmony 688

La fiecare abonament pe 12 luni oferim GRATUIT o şapcă LEVEL!

Abonează-te pe un an la LEVEL până în 10 februarie 2007 şi intri în cursă pentru a câştiga unul dintre aceste super premii. Câştigătorii vor fi anunţaţi în revista LEVEL din luna martie 2007.

Foloseşte talonul de la pagina 82!


EP-101
CE

Personal Home Cinema

În domeniul sunetului, capitolul legat de surround este foarte amplu și cu rădăcini foarte adânci. Inițial, sunetul redat era mono, format dintr-un singur canal audio, care până la un punct ar fi fost suficient, însă nu suna complet, ci puțin sec. După aceea a apărut ideea de stereo. Producțiile audio stereo dispuneau nu de unul, ci de două canale audio separate, intitulate sugestiv stânga și dreapta. Existența acestei delimitări foarte clare a permis realizarea a fel de fel de efecte audio. Efectul de surround a fost și încă mai este destul de utilizat, mai ales că „îmbunătățirea" adusă creează o senzație acustică foarte plăcută. Interesant este modul în care s-a pus problema. Dacă pentru posturile de radio transmisia se făcea mono, cel mult stereo, și toată lumea era foarte mulțumită, odată cu televiziunea modernă și cu dezvoltarea nebună a industriei cinematografice, banalul sunet stereo nu mai era suficient. Din acest motiv a crescut și cererea pentru sunete care să reflecte la perfecție senzațiile acustice naturale. Bineînțeles, această bombonică extrem de gustoasă a avut un succes atât de puternic încât sălile de cinematograf ce erau dotate cu un sistem performant de sonorizare surround erau luate întotdeauna cu asalt. Evident, nu a durat o veșnicie până când și în casele noastre am putut crea această atmosferă. În momentul de față, producătorii de echipamente audio pot oferi publicului larg soluții care să permită crearea chiar în căminul propriu a unei atmosfere audio-video asemănătoare cu cea din cinematograf. Totuși, fără o amenajare corespunzătoare a locației în care se dorește vizionarea filmelor, experiența audio nu poate fi „trăită" la adevărata valoare. Deoarece majoritatea dintre noi nu prea ne permitem să „sacrificăm" o părticică din locuință pentru acest scop, au apărut și soluții pentru această categorie de utilizatori. Una dintre acestea sunt căștile cu surround, care pot oferi experiențe multimedia cu adevărat impresionante. Însă calitatea și realismul pe care îl conferă se limitează la un singur ascultător. Totuși, acest lucru nu poate fi neapărat unul rău. Cei care preferă să joace cu un nivel mai ridicat al volumului vor fi mai puțin apostrofați de către cei din jur pentru simplu fapt că nu mai există acea „poluare" fonică din toate direcțiile. Căștile model 5.1 sunt puțin mai diferite față de cele obișnuite, datorită compoziției în sine. Dacă la un model clasic există două speaker-e, la acestea pot exista până la șase de astfel de „difuzorașe" dispuse câte trei pe fiecare parte. În această configurație spațialitatea sunetului este redată mult mai realist și mult mai clar. Dacă un sistem de boxe 5.1, oricât de performant ar fi, nu este amplasat corespunzător în locuință poate genera „erori" audio din pricina reflexiilor de obiectele din cameră, o astfel de pereche de căști nu va suferi niciodată din cauza unor probleme de acest gen. Așadar, în testul de față am folosit un sistem echipat cu o placă de sunet Creative Sound Blaster X-fi Elite Pro oferită de Ultra PRO Computers, iar materialul de testare a fost format din două piese de referință de pe un DVD audio (96 KHz, 24biți, 6 canale) și două jocuri, Company of Heroes și F.E.A.R. De asemenea, au fost testate și cu track-uri ce pun accentul pe partea de surround, iar în final s-au făcut câteva înregistrări cu microfonul din dotarea fiecărui kit. În concluzie, nota LEVEL a rezultat din nota de performanță în proporție de 60% și din cea obținută la capitolul dotări în proporție de 40 de procente.

■ **BogdanS**

#1 Teac **PowerMax HP-11**





O mai veche cunoştinţă a redacţiei noastre, această pereche de căşti 5.1 în adevăratul sens al cuvântului, dovedeşte încă o dată că un lucru bine făcut de la început poate fi la înălţime mult timp de acum încolo. Teac PowerMax HP-11 dispune de un control panel extern ce permite selectarea mult mai facilă a sursei pe care dorim să o ascultăm. De exemplu, dacă dispunem şi de un sistem de boxe 5.1, comutarea între ele şi căşti se poate face doar printr-o simplă apăsare de buton, fără a mai fi nevoie să umblăm de fiecare dată la conectorii plăcii de sunet. Acelaşi control panel oferă şi posibilitatea de a mai conecta încă o a doua pereche de căşti 5.1 pentru o altă persoană. Căştile din dotare au o ergonomie deosebită, iar modul în care acestea se „aşază" pe urechi nu creează acea senzaţie de „strâns". E posibil ca materialul catifelat de contact să aibă partea lui de vină. În cazul unor sunete mai puternice, acestea pot fi domolite rapid datorită potenţiometrelor separate (faţă, spate, centru) amplasate pe fir. Iubitorii de conversaţii siropoase pe internet pot ataşa oricând microfonul din dotare.

Specificaţii:
Lungimea firului: 400 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvenţă: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 9,85, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preţ: 60 EURO (fără TVA)

#2 Sweex **5.1 Home Theater**



Specificaţii:
Lungimea firului: 250 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvenţă: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 8,77 , Ofertant: Vitacom Electronics,
Preţ: 37,4 EURO (fără TVA)

#3 SpeedLink **Medusa 5.1 USB**

După cum reiese şi din denumire, această pereche de căşti nu necesită nici un fel de placă de sunet pentru a vă bucura de un sunet deosebit 5.1. SpeedLink Medusa 5.1 USB dispune de propria placă de sunet, ce nu are nevoie decât de un simplu şi banal port USB. Dezavantajul acestei soluţii, dacă poate fi numit aşa, este faptul că nu mai poate fi „ataşată" la alte dispozitive audio, PC only. Având propria sursă de prelucrare, calitatea sunetului este foarte plăcută. Nici microfonul din dotare nu este de ignorat. Materialul care-l susţine este foarte maleabil, ceea ce îi conferă o flexibilitate foarte mare.



Specificaţii:
Lungimea firului: 200 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvenţă: 20Hz-25kHz
Nota LEVEL: 8,70 , Ofertant: High-End Solutions Company,
Preţ: 65 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3
Nume	Teac	Sweex	Speed Link
Model	PowerMax HP-11	5.1 Home Theatre	Medusa 5.1 USB SL-8794
Ofertant	Ultra PRO Computers	Vitacom Electronics	High-End Solutions Comp.
Telefon	031-402.22.92	0264-43.84.01	021-252.53.34
Preţ [EUR] (fără TVA)	60	37.4	65
		CĂŞTI	
Impedanţă	36	32	32
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	120Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 25KHz
Sensitivitate (dB)	4	3	102
Putere maximă (mW)	4	30	300
		MICROFON	
Impedanţă	1.5	-	1.5
Răspuns în frecvenţă	30Hz ~ 16KHz	-	30Hz ~ 16KHz
Sensitivitate (dB)	-60	-	-60
		DOTĂRI	
Lungimea firului (cm)	400	250	200
Material construcţie speaker-e	Catifea	Vinil	Catifea
Control volum pe fir	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm/RCA	DA	DA	NU
Mobilitate speaker-e	DA	NU	DA
		EVALUARE	
Notă Audiţie Track1 DVD Audio	10	9	9
Notă Audiţie Track 2 DVD Audio	10	10	8
Notă Audiţie Joc 1 Company Of Heroes	10	9	9
Notă Audiţie Joc 2 F.E.A.R.	10	9	9
Notă Efect Surround	10	10	9
Notă Finală Audiţie	10	9.4	8.8
Notă Design	10	9	9
Rezultate			
Notă Performanţă	9.75	9.26	8.87
Notă Dotări	10	8.05	8.44
Nota LEVEL	**9.85**	**8.77**	**8.70**

#5 Steelsound 5H V2

Majoritatea produselor realizate de această companie se adresează jucătorilor înrăiţi. Unul dintre atuurile acestei perechi de căşti este rezistenţa. Se ştie că anumite persoane au o personalitate mai „vulcanică" şi în situaţii mai dificile obişnuiesc să folosească forţa brută. Conceptul modular cu care este dotată această pereche de căşti garantează o oarecare rezistenţă la mişcări mai forţate. Deşi nu pare, Steelsound 5H V2 dispune şi de un microfon... retractabil. Acesta este ascuns într-una dintre căşti, iar când este nevoie de el, pur şi simplu se extrage asemănător principiului ruletei. În acest fel este mult mai protejat şi nici nu deranjează la utilizare. Materialul textil de contact este foarte plăcut şi nu obturează complet sunetele venite din exterior, mai ales dacă doriţi să lucraţi într-un mod cooperativ cu colegii. În vederea unei mobilităţi sporite pentru cei care au PC-ul amplasat la o distanţă mai mare, căştile sunt însoţite şi de un cablu audio prelungitor. Pe toată suprafaţa acestui fir există fixat un material textil cu rolul de a creşte rezistenţa la diferite acţiuni mecanice.

Specificaţii:
Lungimea firului: 320 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvenţă: 16Hz-28kHz
Nota LEVEL: 8,06 , Ofertant:Top Quality Computer, Preţ: 86 EURO (fără TVA)



#4 Altec Lansing AH615



Specificaţii:
Lungimea firului: 290 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în Frecvenţă: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 8,38 , Ofertant: Skin, Preţ: 62 EURO (fără TVA)

#6 Zalman ZM-RS6F

Modelul de faţă este construit în acest fel pentru a scoate în evidenţă cât mai bine efectul de surround pe care îl poate oferi. Celor care iubesc portabilitatea, aceste căşti li se potrivesc ca o mănuşă. Mobilitatea „difuzoarelor" este atât de mare încât acestea pot fi „împachetate" astfel încât poţ fi şi protejate şi pot ocupa un spaţiu foarte mic.



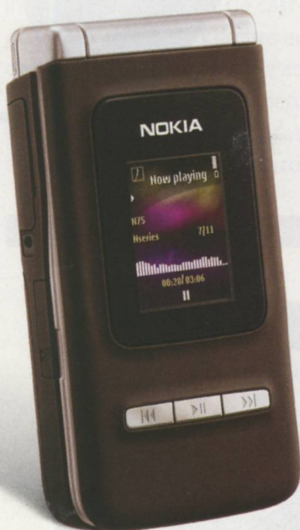
Specificaţii:
Lungimea firului: 320 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvenţă: 50Hz-20KHz
Nota LEVEL: 7,37, Ofertant: PC-Coolers, Preţ: 54 EURO (fără TVA)

LOC	4	5	6
Nume	Altec Lansing	Steelsound	Zalman
Model	AHS615	5H V2	ZM-RS6F
Ofertant	Skin	Top Quality Computers	PC-Coolers
Telefon	021-316.82.00	021-233.11.63	021-322.82.92
Preţ [EUR] (fără TVA)	62	86	54
		CĂŞTI	
Impedanţă (?)	32	40	16
Răspuns în frecvenţă	20Hz ~ 20KHz	16Hz ~ 28KHz	50Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	105	110	89
Putere maximă (mW)	100	2	150
		MICROFON	
Impedanţă (?)	1.5	2	-
Răspuns în frecvenţă	30Hz ~ 16KHz	75Hz ~ 16KHz	-
Sensitivitate (dB)	-60	-38	-
		DOTĂRI	
Lungimea Firului (cm)	290	320	310
Material Constructie Speakere	Vinil	Textil	Vinil
Control Volum pe Fir	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm/RCA	NU	NU	NU
Mobilitate Speakere	DA	DA	DA
		EVALUARE	
Notă Audiţie Track1 DVD Audio	8	9	10
Notă Audiţie Track 2 DVD Audio	8	8	9
Notă Audiţie Joc 1 Company Of Heroes	8	8	9
Notă Audiţie Joc 2 FEAR	9	8	10
Notă Efect Surround	8	9	10
Notă Finală Audiţie	8.2	8.4	9.6
Notă Design	9	8	9
Rezultate			
Notă Performanţă	8.48	8.26	7.14
Notă Dotări	8.23	7.75	7.70
Nota LEVEL	**8.38**	**8.06**	**7.37**

Nokia N75

Oare de ce aleargă acum toată lumea în toate părţile? Aaaa, cadouri, felicitări, încă un rând de cadouri, nebunie mare. Ia să vă arăt câteva chestii care cu siguranţă o să vă atragă atenţia şi cu ajutorul cărora puteţi face pe cineva apropiat foaaarte fericit. N75, unul dintre cele mai proaspete modele de la Nokia, vine cu ceva cu totul spectaculos. Dacă îl faceţi cadou cuiva foarte pasionat de muzică, în mod sigur îl impresionaţi. N75 dispune de un sistem audio stereo 3D şi de 60 MB memorie internă. No problem, avem un slot pentru carduri microSD şi puteţi liniştiţi să creşteţi până la 1-2 GB. Camera foto inclusă este mai deosebită, are 2 megapixeli şi pe lângă ea apare şi un mini flash care poate să mai aprindă atmosfera. Lângă aşa o cameră era păcat să nu includă în telefon şi o mică funcţie de 3G ca să puteţi comunica şi video. În afară de USB şi portul infraroşu, N75 mai pune la bătaie şi opţiuni de transfer de date ca Bluetooth, GPRS şi, de ce nu, EDGE.





Dimensiuni:	95 x 52 x 20 mm
Greutate:	123 g
Display1:	TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Display2:	TFT – 256.000 culori, 160 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maximum 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Motorola RIZR

Cei de la Motorola au avut succes cu seria RAZR, prin urmare nu s-au oprit doar la aceasta şi au dorit să o continue. Noile modele ale liniei RIZR sunt incredibil de... subţiri. Aproape că stai şi te întrebi unde au încăput toate funcţiile într-o suprafaţă atât de mică. Şi totuşi, modelul RIZR dispune de o cameră foto de 2 MP (1600 x 1200), un flash, funcţii de MP3 player, 20 MB memorie internă şi chiar o extensie pentru card microSD. Din păcate, nu putem vorbi despre 3G, însă există celelalte funcţii de transfer de date GPRS, EDGE, Bluetooth şi USB. Fiind un model quad band, nu trebuie să vă faceţi griji că ar exista probleme de funcţionare la noi în ţară.

Dimensiuni:	106 x 46 x 16 mm
Greutate:	115 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 230 de ore
Talk time:	maximum 3 ore



Sony Ericsson P990i

Profesioniştii apreciază acest telefon pentru ceea ce oferă. Primul lucru care îţi încântă degeţelele este tastatura QWERTY, ce se găseşte imediat sub tastele numerice. Clar v-aţi făcut o idee pentru cine s-ar potrivi acest tip de telefon mobil. Dispune şi de câteva aplicaţii de tip Office, dar mai mult ca toate merită menţionate jocurile Vijay Singh Pro Golf şi Quadrapo ce se găsesc deja în memoria lui. Memoria internă foarte generoasă este împărţită în două: o parte de vreo 64 MB memorie RAM, 128 MB memorie flash şi, dacă nu e suficient, vi se livrează şi un card memory stick pro duo de 64 MB. Convenabil, nu?



Dimensiuni:	114 x 54 x 26 mm
Greutate:	150 g
Display:	TFT touch screen – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maximum 9 ore

Samsung X520

Nici oferta celor de la Samsung nu sună rău în această perioadă. X520 este un telefon foarte elegant ce îmbină foarte armonios o paletă coloristică mai sobră. Se adresează unui segment mai puţin pretenţios şi fără fiţe. Camera foto este una doar de design, deoarece realizează fotografii la rezoluţie maximă de 640 x 480 pixeli, iar memoria internă nu depăşeşte 2,8 MB. X520 se axează mai mult pe funcţia de telefon, având în componenţă chiar şi un kit încorporat de handsfree.



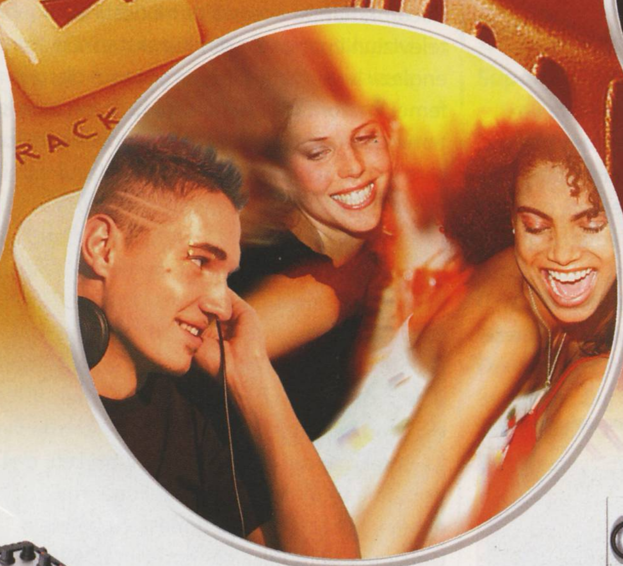
Dimensiuni:	89 x 42 x 18 mm
Greutate:	80 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

BogdanS

DIGITAL MUSIC BY HERCULES: LET TALENTS EXPRESS THEMSELVES!

HERCULES PRESENTS ITS NEW PC PERIPHERAL LINE WHICH, IN FRONT OF THE EXPLOSION IN POPULARITY OF DIGITAL MUSIC, OFFERS NEW ENTERTAINMENT AND OPENS UP INCREDIBLE POSSIBILITIES FOR SELF-EXPRESSION FOR EVERYONE. INNOVATING PRODUCTS ON BUOYANT MARKET SEGMENTS.















DJ CONSOLE MK2

The first digital mixing console with integrated audio, which is totally versatile: it allows DJs to not only mix on their computer without any other device, but also integrates itself into a DJ's usual analog equipment – vinyl turntables, CD turntables, external mixer -!

DJ CONTROL MP3

The portable DJ mixing controller for PC, which offers everyone the fun of mixing the music they love! Intuitive and fast controller, it allows users to make their own mixes at home in a flash, as well as personalize their music and host great parties just like a real DJ by creating their own playlists!

KARAOKE CONSOLE

The new device to have fun, to sing with family or friends and discover (or rediscover) a fun and unique way of doing so! Karaoke station for PC, allowing to access the vast and dynamic selection of karaoke songs available via the Internet, to sing along with all of the music you already have (MP3 files, DVD-Video, CD-Audio...), to personalize them by including your own images, texts and effects.

XPS 2.140/2.160

Beautiful design, beautiful sound... The new 2.1 speaker kit line allies elegance, purity of their lines as well as a clear and more enveloping sound than ever before, thanks to the latest HAT technology (Hercules Aluminium Transduction).
Two available kits: XPS 2.160 (total output power: 40 Watts RMS) – picture above – and XPS 2.160 (total output power: 60 Watts RMS).

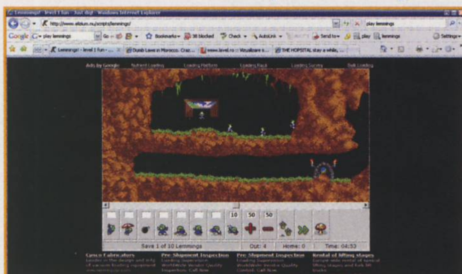


www.hercules.com

Lemmings Online

Poate că aceia dintre voi care au vârste ce încep cu 3 îşi aduc aminte de unul dintre cele mai valoroase jocuri ale trecutului, Lemmings. Acei nostalgici au posibilitatea de a-l juca acum de la locurile lor de muncă, direct pe internet. Cei care nu ştiu de Lemmings, pot să-l joace oricum pentru că ajută la dezvoltarea personalităţii gameristice.

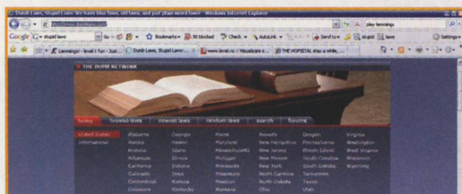
www.elizium.nu/scripts/lemmings/



Dumb Laws

Probabil că pe mulţi dintre voi viaţa i-a aruncat într-una din cele trei cele mai vânate facultăţi ale părinţilor voştri, şi anume dreptul. Dacă plănuiţi să ajungeţi parlamentari, pentru numele lui Dumnezeu, evitaţi să votaţi legi ca cele care sunt prezentate pe acest site. Adică nu înţeleg de ce nu am voie să umblu dezbrăcat(ă) prin casă dacă îmi place sau de ce nu pot îmbăta un peşte...

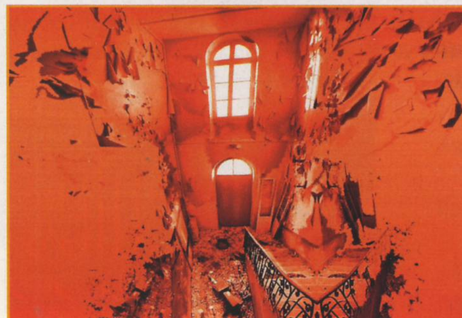
www.dumblaws.com



The Hospital

Unii amici ai mei au un anumit nivel de teroare în sânge când se gândesc la spitale, mai ales că tendinţa generală este să îţi imaginezi un spital de nebuni, un ospiciu. Nu înţeleg de ce unui om i-ar fi aşa frică de nişte nebuni. Majoritatea sunt calmi, liniştiţi şi nici măcar nu ne observă. Site-ul acesta vă arată doar nişte aspecte relative, nu trebuie neapărat să vă luaţi după el...

hospital.apoka.com/hospital.html



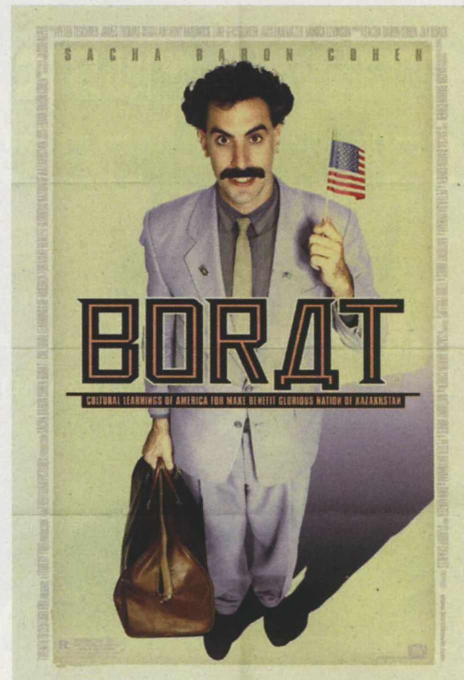
Borat

Borat m-a lăsat cu gura căscată. Cu greu mi-a venit să cred că urmăresc un film doldora de scene tabu şi un umor genial, dus la extrem. Filmul portretizează Statele Unite ale Americii, aşa cum sunt ele, prin ochii jurnalistului kazac Borat Sagdiyev. Documentarul său dezvăluie o latură şocantă a americanilor, caracterizată de rasism, antisemitism şi homofobie, „valori" pe care însuşi Borat le îmbrăţişează cu seninătate.

Comicul britanic Sacha Baron Cohen este cel care îi dă viaţă scrântitului Borat, jurnalistul care pleacă la New York, însoţit de producătorul său obez Azamat (Ken Davitian). Misiunea sa este aceea de a descoperi tainele culturii americane şi de a realiza un documentar pe această temă destinat televiziunii naţionale din Kazakstan. Cu engleza lui stricată şi păreri şocante despre femei, minorităţi şi handicapaţi, Borat, care se teme de magia neagră a ţiganilor şi a evreilor care îşi pot schimba forma după placul inimii, este de tot râsul. O veritabilă caricatură a blocului estic demodat şi naiv, dacă vreţi.

Evit să dezvălui mai multe detalii despre nebunia al cărei titlu întreg este Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan. Filmul a atras deja proteste din partea Kazakstanului, guvernul acestuia fiind revoltat de afirmaţiile lui Borat, conform căruia una dintre cele mai populare tradiţii kazace este „Fugărirea evreilor", în care sătenii gonesc cu bâtele o caricatură demonică ce reprezintă... Evreul. Rusia nu s-a lăsat nici ea mai prejos, interzicând difuzarea filmului în cinematografe, iar ţiganii dintr-un sat din România care au contribuit la realizarea sa, interpretând „poporul" kazac, se simt înşelaţi din punct de vedere material. Aceştia acuză salariile mult prea mici comparativ cu încasările mari înregistrate de film la box-office. Oricum ar fi, n-o să înţeleg niciodată de ce Borat a ales tocmai Kzakstanul pentru a face băşcălie pe seama sa, însă interminabilul meci de wrestling cu Azmat, în care amândoi luptă la pielea goală, îmi va aminti pe veci de film. Borat este amuzant, controversat, curajos şi dement. Nu trebuie ratat!

■ KiMO









Heroes

Salvați majoreta!

Lumea se schimbă. Şi în bine şi în rău. Indivizi împrăştiaţi prin toată lumea încep să îşi descopere nişte abilităţi pentru apariţia cărora nu găsesc o explicaţie logică. Unul poate să picteze viitorul când are destule droguri în sânge, altul poate să zboare, altul controlează timpul şi poate să se teleporteze unde vrea, o fetiţă se aruncă de zece ori de pe un pod şi nu păţeşte nimic. Sunt multe alte personaje, fiecare cu o putere care te face să ţi se ridice părul pe spate. Toate ar fi bune şi frumoase dacă nu ar fi cineva care încearcă să îi omoare pe fiecare în parte, fără niciun fel de explicaţie. De fapt, probabil există o explicaţie, dar până în momentul de faţă, nici chiar episodul opt nu ne arată cine şi de ce.

Super-puternicii eroi încep să întrezărească un viitor sumbru pentru soarta New York-ului, care în câteva săptămâni va dispărea într-o frumoasă ciupercă nucleară. Aşa că toţi încearcă să găsească motivul şi, mai ales, un mod de a opri explozia.

Nimic nu este atât de simplu deoarece o organizaţie fără acronim intră pe felie şi încearcă să îi controleze pe fiecare dintre aceşti eroi şi să-i folosească pentru a-şi atinge scopurile ascunse. Dacă i-ar lua şi i-ar folosi pe faţă lucrurile ar fi clare, dar se mulţumesc să-i ţină pentru două zile într-un laborator, de unde le dau apoi drumul în lume cu două linii trase cu marcărul pe gât.

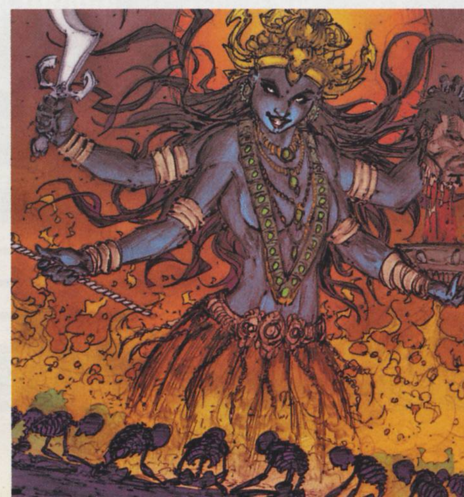
Totul începe să devină dramatic atunci când cel cu puterea de a manevra timpul după bunul plac se întoarce dintr-un viitor îndepărtat şi îi comunică celui mai deştept dintre ei că succesul acţiunii stă în salvarea unei majorete. Nimic mai simplu, deoarece cel care poate să picteze viitorul nu are nevoie decât de o aspirină pentru a vedea ce



se întâmplă. Partea frumoasă este că majoreta în cauză este chiar pipiţa care nu poate muri, aşa că aştept cu sufletul la gură să văd dacă omul negru poate să-i frigă una într-atât de tare încât să nu mai fie în stare să se trezească de pe patul de la morgă şi să-i rearanjeze maţele încă o dată.

■ **Koniec**



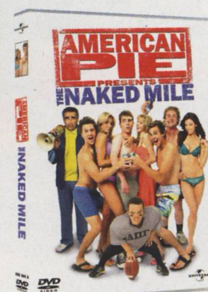


Miami Vice



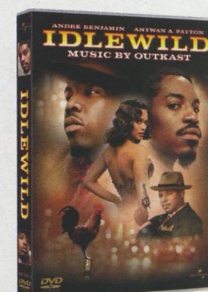
An: 2006
Regia: Michael Mann
Gen: Acţiune, Thriller
Distribuţie: Colin Farrell, Jamie Foxx, Gong Li, Justin Theroux, Ciarán Hinds, Naomie Harris
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures

Plăcinta americană prezintă Cursa în pielea goală



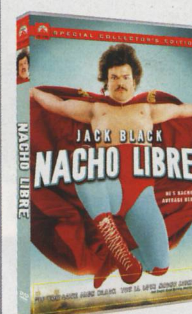
An: 2006
Regia: Joe Nussbaum
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Candace Kroslak, Steve Talley
Suport: VCD **Un produs:** UNIVERSAL PICTURES

Viaţa mea în Idlewild
Idlewild



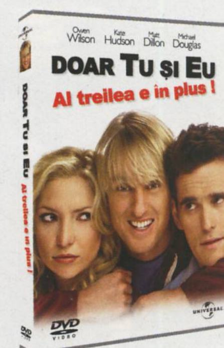
An: 2006
Regia: Bryan Barber
Gen: Dramă, muzical
Distribuţie: Andre Benjamin, Big Boi
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Nacho Libre: un călugăr în ring
Nacho Libre



An: 2006
Regia: Jared Hess
Gen: Comedie
Distribuţie: Jack Black
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Doar tu şi eu. Al treilea e în plus!
You, me and Dupree



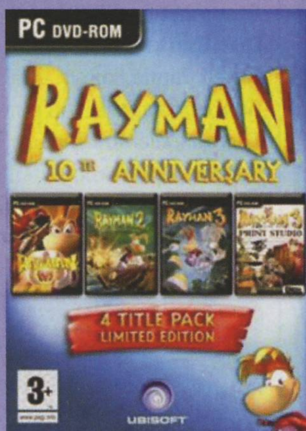
An: 2006
Regia: Joe Russo, Anthony Russo
Gen: Comedie
Distribuţie: Owen Wilson, Kate Hudson
Suport: DVD **Un produs:** PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

CONCURS LEVEL ȘI



UBISOFT



Câștigă un joc RAYMAN 10TH ANNIVERSARY

Cine este producătorul jocului Dark Messiah of Might and Magic?

a. Blue Byte ■

b. Arkane Studios ■

c. Blizzard ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

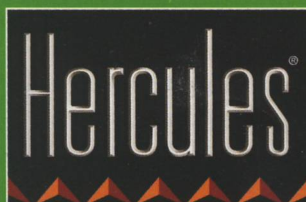
Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Dark Messiah of Might and Magic din acest număr al revistei.

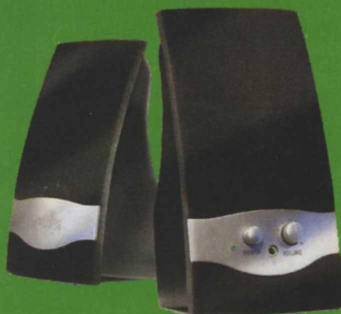
Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un HERCULES XPS 200 CLASSIC V2

Cine a semnat un acord cu Bethesda pentru lansarea Star Trek: Legacy pentru Xbox 360 și PC în Europa?



a. Electronic Arts ■

b. Vivendi ■

c. Ubisoft ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica de știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Miami Vice



Cine este regizorul filmului Nacho Libre: Un călugăr în ring?

a. Quentin Tarantino ■

b. Paul Weitz ■

c. Jared Hess ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

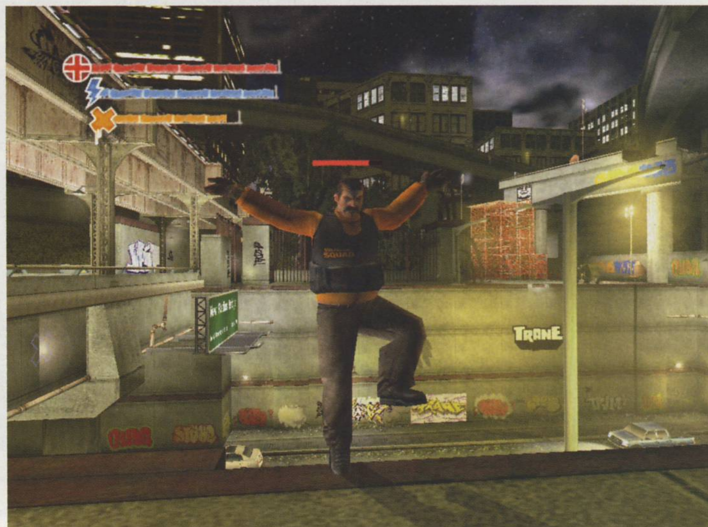
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.



Înainte mai băteau portarii lovituri libere, acum s-au apucat să apere şi jucătorii. **Imagine trimisă de Pîrvu Tudor.**



Eşti una cu cartierul... energia este în tine... **Imagine primită de la Andrei Roter.**



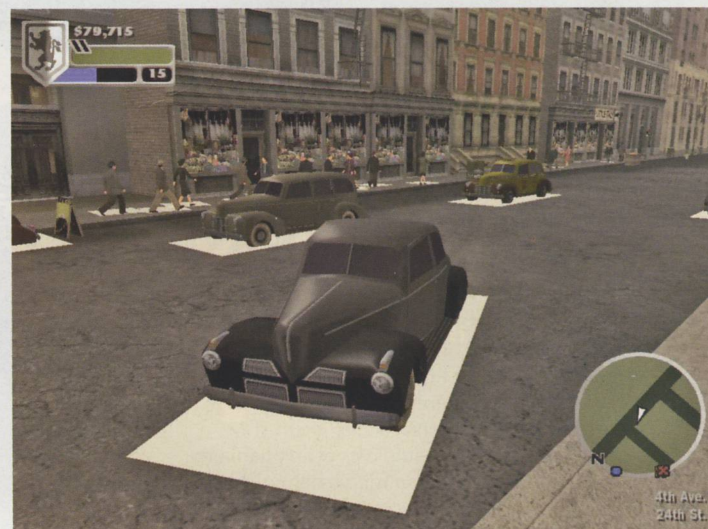
Probabil caută cablul de net. **Imagine trimisă de VLad.**



Prinţul la furat rufe şi sfoară. **Imagine primită de la Saddam Rebourned.**



Şi dacă ţi-l dau înapoi, promiţi că te calmezi şi dai afară numai de la ei? **Imagine trimisă de Pîrvu Tudor.**



Automobilul viitorului, cu locul de parcare la purtător. **Imagine primită de la Onder Y.**

Câştigătorul din acest număr este Pîrvu Tudor.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Afară e cald. De ce tot timpul când mă hotărăsc şi eu să purced la a-mi scoate hainele de iarnă din colţuri îndepărtate ale dulapului şi a le îndesa în respectivele locuri pe cele de vară se întâmplă ca vremea să se schimbe radical şi să trebuiască să mă cocoţ pe zece scaune ca să le scot din nou pe cele subţiri?! Luna asta toată lumea se plânge... de download, de viteză, de fete, de vreme... eu m-aş mai plânge şi de lipsa de diacritice. E fain să te plângi... ai impresia că după aceea totul o să se rezolve. Bun. Ştiţi ce aveţi de făcut. Scrieţi la chatroom@level.ro, de data aceasta până pe 5 decembrie... şi ascultaţi Whitesnake... şi nu mai chiuliţi şi să vă faceţi temele şi blablablablabla... şi nu în ultimul rând, ce aşteptaţi de la Moş Crăciun anul acesta?

■ **Akasha**

Chatroom

Mugetarea

-- din frustrările băieţilor –

Mergi pe undeva. Nu contează pe unde: pe câmp, printre blocuri sau pe sub o sârmă pe care sunt puşi la uscat chiloţi mărimea XXL. Şi, tot mergând aşa fără scop şi fără direcţie, îţi vine-o idee de genul: „băăăăă, ce mişto ar fi să întâlnesc acum o gagică faină!". Nu apuci bine să ajungi la sfârşitul gândului, că paf!, în faţa ta aterizează o gagică voluptuoasă de te sensibilizează la intrinsec. „Moamă, frate, ce noroc, ce mişto, ce gagică!", îţi zici tu şi dai să te-apropii de ea. N-apuci bine să-ţi descleştezi buzele într-o mişcare elogioasă, că iar auzi paf şi lângă gagică apare o chestie diformă, bondoacă, celulitică. E un butoi? E monstrul din Loch Ness? E o dură de brânză franţuzească supradimensionată? Nu, e şi mai rău: e prietena ei cea mai bună. „De unde dracu' a apărut arătarea? Cum de n-am văzut-o? Doar blochează soarele cu corpul ei!"

Treci peste şocul iniţial, îţi ştergi de pe faţă expresia de „am văzut moartea cu ochii", îţi aduni globii oculari dintre păpădii şi avansezi cutezător înspre nimfă şi sora ei cea vitregă, apocalipsa. Vrei să-i spui ceva gagicii, un număr, un cico, o măslină feliată, dar blestemul supraponderal se bagă între ea şi tine, rânjind a lipsă intelectuală. E ca un fel de secretară pocitania asta. Ştie tot despre prietena ei - ce ciungă mestecă, câte floricele au şosetele roz purtate ieri sau programul social pe întreaga lună. Ca să ajungi la gagică, trebuie întâi să treci peste ea... sau pe sub ea. Îţi faci programare. Gagica se consultă întotdeauna cu lighioana: „Vineri e bine pentru tine, Nuţi? (ăstea hâde au întotdeauna nume exotice) Zici că ai meditaţie, deci nu se poate... Sâmbătă ai lecţii de balet, nu? (zău aşa, balet? te-au minţit, fată, îţi zic eu că ăştia vor să facă pickhammer din tine). Şi duminică pian, aşa-i? (ştiam eu că trebuie să aibă şi o coardă sensibilă... câţi saltimbanci ţine coarda asta a ta? 20? 50?) Bine, deci rămâne pe joia viitoare..."

În răgazul până la întâlnire, te duci într-un suflet la biserică, înfăşori un acatist într-o bancnotă de 100 şi te rogi să pice ciuma la pat. Maaaare greşeală! Vine ziua cea mare şi, după ce aştepţi 20 de minute în frig, bâzâie telefonul. Răspunzi cu clănţănit de dinţi. „Nu, nu mor de frig, doar că îmi place mie să cânt simfonii cu dinţii. Dar ce s-a întâmplat de nu mai apăreţi?" De la celălalt capăt, o voce gingaşă conturează năpasta: „Păi, ştii, Nuţi e bolnavă şi trebuie să stau cu ea..." Îţi dai jos cerul din cap, o iei la pas spre casă şi te defulezi liric în legătură cu Nuţi. Peste câţiva ani o să-ţi apară şi-un volum de poezii.

■ **The Psycho**

Părerea cititorului

De ce originale?

Auzim o piesă grozavă la radio, urmărim un film incredibil la televizor sau la cinema, auzim de un joc nou interesant şi le vrem şi noi. Dar de ce să le luăm contrafăcute, când le putem avea în original? Eu una nu văd de ce: calitatea produselor e îndoielnică, CD-urile sunt lipsite de personalitate şi de multe ori chiar goale, subtitrările filmelor sunt în neconcordanţă cu replicile actorilor, iar jocurile pur şi simplu nu seamănă cu originalul, mai ales dacă e vorba de MMO-uri.

În ce priveşte originalele, lucrurile stau cu totul altfel, deoarece ai garanţia calităţii, iar în caz contrar, poţi oricând să te plângi protecţiei consumatorului (deşi rar, foarte rar este nevoie).

Imaginează-ţi că îţi inviţi prietenii în week-end la tine, nu contează motivul. Imaginează-ţi apoi reacţia lor când vor vedea colecţia ta personală de DVD-uri şi CD-uri originale, aranjate frumos în bibliotecă (sau în afara ei). Fiecare obiect de acolo te reprezintă: filmele preferate (unele în ediţii speciale sau cu diverse bonusuri), albumele originale ale artiştilor momentului şi cele mai tari jocuri. Ştii povestea fiecăruia: când l-ai cumpărat, cât ai dat pe el (şi cât timp a trebuit să economiseşti ca să ţi-l permiţi), când ai văzut/ascultat/jucat filmul/albumul/jocul pentru prima oară şi ce impresie ţi-a lăsat etc.

Colecţia ta creşte văzând cu ochii. Bucură-te de filmele, muzica şi jocurile preferate aşa cum trebuie: în original!

■ **Tudorache Liliana**

Download şi viteză mică

De când s-a inventat internetul a apărut un lucru magnific, interesant, malefic: download-ul. Această opţiune inofensivă la început ne permite transferul de date de pe un site sau de la altcineva din calculator. Acest lucru se face cu ajutorul unor programe şi, desigur, cu o conexiune la internet bună. Dar ştiaţi că download-ul creează dependenţă? Ce droguri, frate?! Se download-ează drogurile de pe net?? Luăm marijuana în bytes? Nu! Dar luăm jocuri, muzică, filme... de toate. De ce? Pentru că există pirateria. Dar asta e altceva. Revenind la datele noastre: am spus că e nevoie de o conexiune bună la internet. Eee... eu nu cunosc acest grup de cuvinte. Fac parte dintr-o reţea în bloc, am internet, plătesc la fel de mult ca ăia care au internet singuri, dar... credeţi că download-ez cu viteză mare? 20kbps şi mai mult nu. Hai, puţin mai mult, te rog!!... 19 kbps. Hai mă!! Nu fi!! Pentru ce te plătesc?!... 12 kbps. Oaaa! Mă mut din reţea, gata. Dar nu o fac că e de ajutor. Am spus de multe ori acest lucru. Dar în continuare iau tot cu acel număr impresionant, obsedant de kbps şi reuşesc să download-ez cantităţi impresionante de date. Îţi cresc peri albi cât aştepţi să le ia, dar asta e! Dependenţa!

Se opreşte internetul. Damm! Ce mă fac?? Mai aveam 3% din joc!! Off... mă duc să mă uit la TV. Peste 3 ore... tot nu a venit ??!! Aaarrrgghh!! Internet prost !!Mă mut, gata. Mâine mă duc la centru şi îmi pun net singur. Dar nu o fac. De ce?? Ştiţi voi. Odată tot o fac.

Mai ies afară cu prietenii.


ATENȚIE!
UNIVERS MOTO
Preț: 4,95 RON 49.500 ROL
anul III / nr. 12 - decembrie 2006
UN NOU REGE
NICKY HAYDEN
DRIVE-TEST
YAMAHA XVS 1300A Midnight Star
STELARA
VOTEZI ȘI POȚI SĂ CÂȘTIGI!
2007
MOTOCICLETELE ANULUI
Participă la concurs și ai șansa de a câștiga o superbă motocicletă APRILIA RS 125
DRIVE-TEST
BUELL XB-RR
COMPARATIV
APRILIA PEGASO 650 STRADA
DERBI MULHACÉN 659
YAMAHA MT-03
DRIVE-TEST
MOTO GUZZI 1200 SPORT
INTERMOT KÖLN
INTERMOT - NOUTĂȚILE ANULUI 2007
5 948367 000156 12
fără limite...

- Bă!! zice unul din ei . Am luat cutare film... e HDTV... se vede super... 4 giga ocupă !!

Eu de colo:

- Şi cu cât l-ai luat ??

- Puţin, mă, nu ştiu ce a avut internetul. Cam 700-800 kbps. Mă enervează internetul ăsta.

- Cu cât??!! Ahh!! Stai să mă aşez undeva!! (800 kbps!! Doamnee!!)

- Ce-ai păţit, mă? Te-ai albit la faţă !!

- Nu am nimic! zic eu, pentru o fracţiune de secundă vrând să-l strâng de gât. Mă trezesc într-o dimineaţă. Aprind calculatorul. Disperat iau mouse-ul în mână, deschid Explorer-ul, repede intru în Favorites într-un folder frumos în care ţin link-ul de la un site de torrenturi. Mamă, n-am mai văzut ce-au pus ăştia de nu ştiu cât timp (de seara trecută). Dau clic... The page cannot be found. Buff!! Dau cu pumnul în birou!! Cât ghinion!! Înjur!! Alerg prin casă, intru în cameră, deschid TV-ul, stau 30 sec în faţa lui, mă întorc la calculator, clic din nou pe link, la fel!! Mama lui de site, cine l-a făcut !!

Acestea sunt câteva din exemplele dependenţei de download din viaţa de zi cu zi. Ce dacă iau cu 20 kbps? E timp destul. Ştiu că te îngrozeşti când porneşti programul de download şi începi să iei un joc, iar lângă el îţi arată timpul în care termină de luat şi anume : 99:99:99. Putea la fel de bine să zică: 2 months, 3 weeks, 16 hours, 59 minutes, 41 seconds. Te apuci şi calculezi : deci... ammm... mâine îl las deschis 5 ore... ba nu... îi zic lu' mama că-l las deschis când plec la şcoală. Da' dacă nu mă lasă? Oare pot să-l programez să se închidă cu 5 minute înainte să vină ea de la serviciu??

Dependenţa cu greu o putem înlătura. Şi încă un lucru: Luaţi-vă net singuri sau intraţi într-o reţea cu maxim 6-7 useri adulţi pentru că mai toata ziua sunt plecaţi la serviciu şi în timpul ala... oaaaa!! 3 mega pe secundă!! Printscreen repede !!

■ **Reaper**

Sigmund

Ultima parte

Privirea senină a lui Sigmund se îndrepta către perdeaua lianelor ce se strânseseră împletindu-se unele cu altele împiedicând trecerea liberă. În minte-i veneau imaginile codrilor T'ech, copacii înalţi cu coroane dese ce adăposteau pe vremuri soiuri de păsări şi animale şi, nu în ultimul rând, micuţul Pag, cel ce vindeca durerea. Închise ochii, cu greu stăpânindu-şi plânsul, apoi privi din nou ochiurile reţelei de liane. Într-un colţ se zări o mânuţă micuţă, cu trei degete, apoi un cap mic, cu urechi mari şi ascuţite, ce străjuiau doi ochi adânci şi negri precum lacurile grădinilor din Er'Khalm.

- Pag, tu aici?

- M-ai chemat, Mylord?

- Nu, Pag, nu te-am chemat.

- Eu te-am adus aici, răspunse Arg'Han, te-am adus să ne însoţeşti la stăpânul tău, în adâncurile negre.

- De 750 de primăveri vă aşteaptă, de tot atâta timp aştept şi eu chemarea voastră. Să mergem, am întârziat deja mult prea mult.

Sigmund privi spre cer. Abia se mai zărea un crâmpei printre braţele prelungi ale copacilor, cu două steluţe.

- Azi este Noaptea Zânelor, când cele două luni îşi întâlnesc drumurile lăsând lumina sacră peste lespedea mormântului stăpânului meu. Trebuie să aşteptăm clipa prielnică ce ne va deschide cărare către dansul.

Se aşezară într-o margine, lăsând într-o parte desaga cu merinde. Pădurea vorbea cu şoapte-ascunse în întunericul nopţii, cu foşnet de frunze şi vuiet de pământ umed, iar în eterul tare al nopţii se simţea miros putred de moarte şi pustiu. Sigmund îi întinse lui Arg'Han o bucăţică de vânat

- Ce-i? întrebă acesta.

- Este maig, specialitatea fuscilor. Obişnuiau să gătească fiecare vietate a pământului galben din stepă, motiv pentru care au avut multe de pierdut în timpul războiului... mai ales că stepa a fost ocupată înaintea pădurilor.

- Pădurile sunt toate ocupate?

- Da, prietene, fiecare pas ce-l facem este un nou pericol pe care trebuie să-l înfruntăm. T'ech a rămas sub protecţia noastră.

- Cum s-a întâmplat?

- Tu ai păzit-o prietene, căci, străjuind Dark Gate-ul, ai apărat această parte uitată de lume. Dark Gate...

Pag se lăsase pe vine, apoi se aşeză în genunchi, ducându-şi mânuţele lui mici ca într-o rugăciune. Un cânt al naturii se auzea de pretutindeni. Brizele nopţii scoteau sunete de diferite înălţimi mărindu-şi sau micşorându-şi viteza printre crengile pomilor, coborând în văi ascunse, foşnind frunzele moarte. În întunericul nopţii, purtându-şi cu măreţie mantiile reci, cele două luni se întâlniră într-un război de lumini şi raze ce coborau pe piatra rotundă din mijlocul luminişului. Cu zgomot de hrubă veche pământul se cutremură şi se deschise în faţa drumeţilor, în tot întunericul său, făcându-l pe Bliss să tresară nervos. Drumul cobora cu fiecare lespede învelită de muşchi mucegăiţi.

Pag o luă înainte, făcându-le semn cavalerilor să-l urmeze. Sigmund plecă fruntea, ţinând braţele puternice pe lângă trupul său falnic. Privi în întunericul pământului, acolo unde îl aştepta cel de-al treilea frate, al treilea crai.

În adâncuri întunecate păşiră cavalerii, urmaţi de călăuza luminoasă şi caldă... cu paloşele scoase, lucind în întunericul de abanos, făcându-le cărarea lucidă. Lespezile de piatră îşi făceau simţită răceala până şi prin încălţările groase ale trecătorilor, fumegând a ger şi a frig. Simţurile li se ascuţeau. O pală de vânt trecu mângâind fruntea lui Sigmund.

- Nu suntem singuri, spuse acesta în şoaptă, Arg'Han... mantia ta ce-ţi spune?

- Grăieşte, prietene, grăieşte un cânt vechi uitat de suflu celor ce trăiesc, un cântec mort ce-nvie pe măsură ce paşii ne sunt îndrumaţi în această temniţă neagră şi rece.

Pereţii de pământ se ridicau în jurul lor, adâncindu-i într-o prăpastie fără de sfârşit. La un moment dat se treziră pe neaşteptat în faţa unei uşi imense încrustate cu simboluri vechi şi prăfuite, mărginite de crâmpeie sângerânde, vii.

Sigmund deschise un răvaş şi începu să rostească vorbe sacre...

Cu paşi precari am străbătut
Prin neguri şi vremi ce-am pierdut.
Venit-am s-aflam ce-ascunzi tu, străine
În taine de nopţi şi gânduri haine.

Avem lumina şi-avem adevăr
Deschide acum al tău zăvor
Arată-te tu, rază de soare
În adânc de-ntuneric şi ger de ninsoare.

În clipele imediat următoare, cu huruit înspăimântător de hrubă, uşa se deschise ca la o poruncă sacră, dată de zei aprigi.

- O, Simund, mărețe, ai venit să iei moştenirea ce de veacuri o păzim în măruntaiele noastre. Ne plecăm înaintea ta, stăpâne mărite. Te-am aşteptat stăpâne din vremuri aprige să iei cartea ce are slovele drepte ale bunei credinţe şi ale onoarei.

Sigmund păşi majestuos în sala întunecată. Un miros rânced, de mucegai se desprindea dimprejur. Arg'han aprinse o torţă. De sus până jos, erau rafturi mari, cu cărţi imense în care era cuprinsă înţelepciunea întregului regat al luminilor. Cu coperţi purpurii, legate în mătăsuri scumpe şi catifele ruginii, ciucuri grei, auriţi, cărţi multe pline de învăţături erau rânduite de mai marii înţelepţi în biblioteca străveche. Bătrâni filosofi ce-şi dăduseră spiritul întru învăţătura celor mulţi agonisiseră truda studiilor aici. Aici se afla istoria pe care lumea nu avea s-o afle în vecii vecilor, adevăruri ascunse celor slabi şi neputincioşi, celor ce nu aveau credinţa şi convingerea să le accepte. Pe mese din lemne de trandafir sfânt de aflau orânduite scripturile tuturor credinţelor: aici era ecumenia tuturor neamurilor lumii, adevărata istorie a dragonilor de jad din Regatul de Jad distrus în bătălia de la Saydan şi povestea măreţilor cavaleri de ametist, cei mai puternici şi secretul mistic al aducerii lor la viaţă.

Se spunea că cel ce reuşea să-i învie avea să stăpânească forţele întunericului de nepătruns...

■ **Lady Arwen**

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare sâmbătă în rețeaua Radio Mix

Radio & Afaceri MIX fm 100,6

LEVEL 12/06 — talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL octombrie-noiembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	9,98 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 12/06 — talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

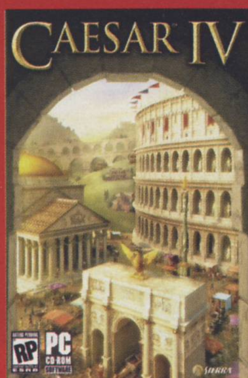
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution

Câștigă jocul Need for Speed: Carbon



Cine este producătorul jocului Battlefield 2142?

a. Dice ☐
b. Electronic Arts ☐
c. Tilted Mill Entertainment ☐

Nume, prenume

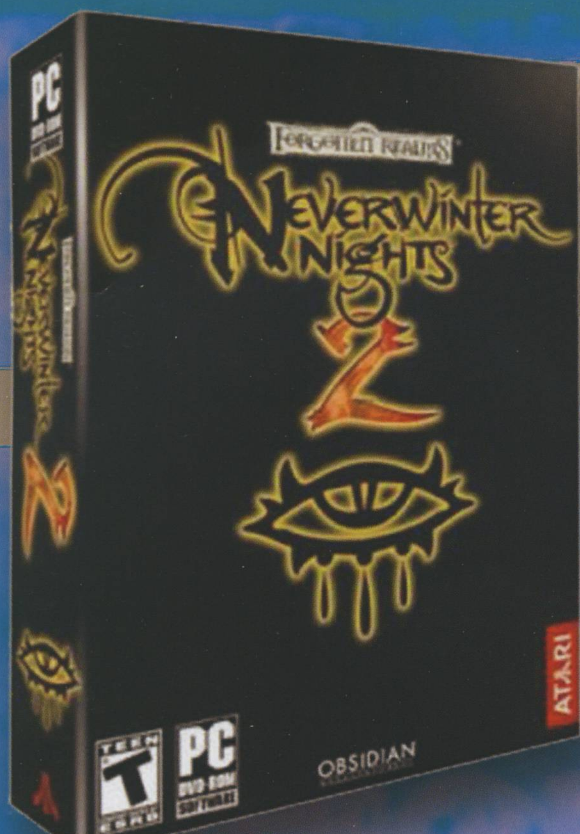
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

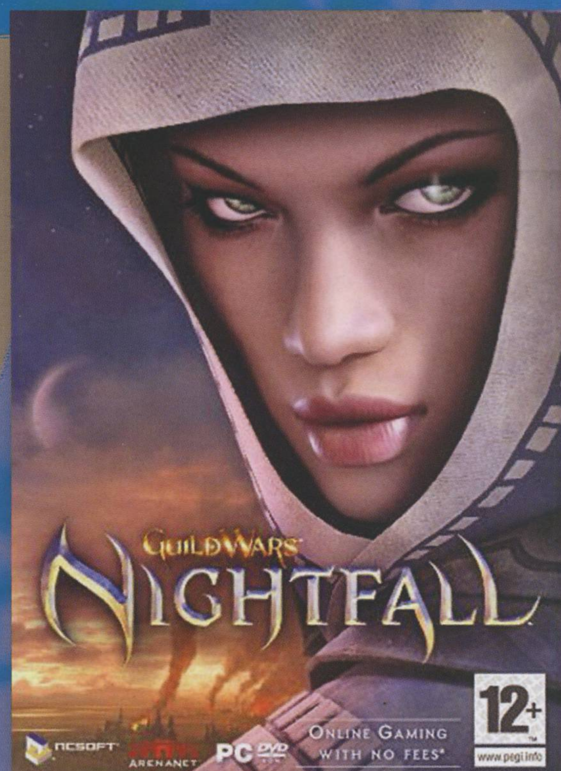
Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Battlefield 2142 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.



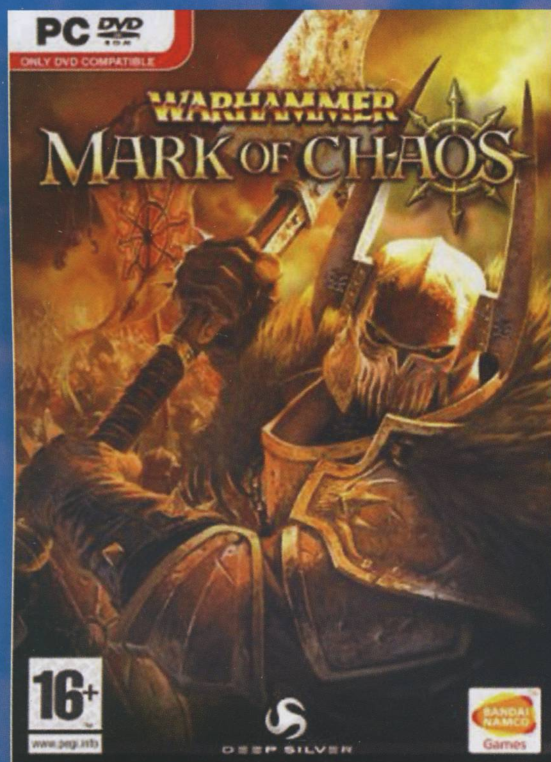
Neverwinter Nights 2

PRINCIPALUL FAVORIT LA RPG-UL ANULUI 2006



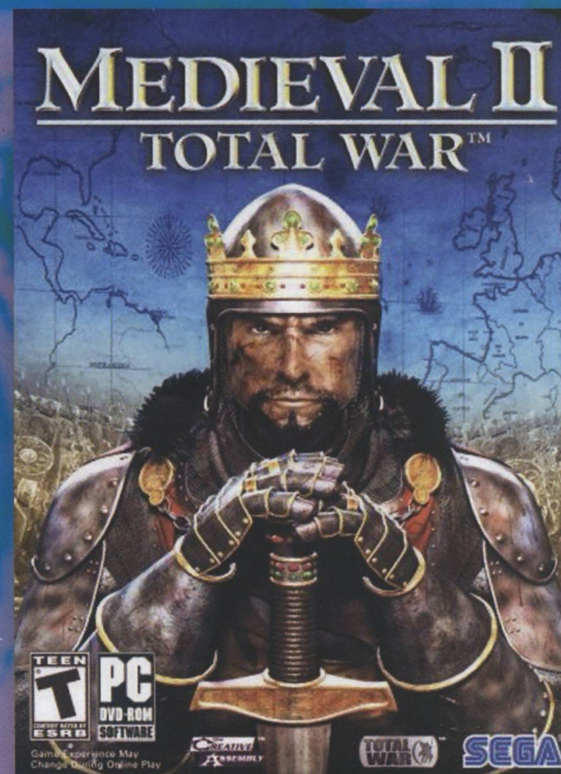
Guild Wars: Nightfall

IAR CÂND NOAPTEA VA VENI/
KIMO NE VA VORBI... RESPECTIV SCRIE



Warhammer: Mark of Chaos

ACELAŞI JOC, DAR MAI BĂTRÂN
CU 40 DE MII DE ANI



Medieval II: Total War

SE TESTEAZĂ LA NIVEL ÎNALT...
ŞI CÂND VA VENI... FEREASCĂ-NE!

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE" au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.